平成5年12月30日発行　第8巻22号通巻104号　昭和62年5月6日　第3種郵便物認可

BATTLE GAMES 2

月刊ゲーメスト増刊

最新格闘ゲーム2



得ダネ！目玉飛び出し!!
龍虎の拳2
バトルクロード

スーパービジュアル3大ゲーム
スーパーストリートファイターII
餓狼伝説スペシャル
豪血寺一族

格闘ニューゲーム
パトロール
ダダンダーン／リーグマン
バイオレントストーム／ナイトスラッシャーズ
パーフェクトソルジャーズ／バーチャファイター
ベストバウトボクシング
スーパーストロングウォーリアーズ
サバイバルアーツ／デッドリースポート
ドラゴンボールZ／ゴジラ

ここでしか読めない！㊕大攻略!!
スーパーストリートファイターII
餓狼伝説スペシャル／サムライスピリッツ

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.104
980yen

最新格闘ゲーム2
月刊ゲーメスト12月号増刊
No.104

平成5年12月30日発行
第8巻第22号通巻104号
昭和62年5月6日
第3種郵便物認可
発行人●加藤　博／編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9321

定価980円
(本体951円)送料91円

雑誌03660-12　Printed in Japan

T1003660120988


平成5年12月30日発行 第8巻22号通巻104号 昭和62年5月6日 第3種郵便物認可
BATTLE GAMES 2
月刊ゲーメスト増刊
最新格闘ゲーム2
スクープ!!
得ダネ!目玉飛び出し!!
龍虎の拳2
バトルクロード
スーパービジュアル3大ゲーム
スーパーストリートファイターII
餓狼伝説スペシャル
豪血寺一族
格闘ニューゲーム
パトロール
ダダンダーン/リーグマン
バイオレントストーム/ナイトスラッシャーズ
パーフェクトソルジャーズ/バーチャファイター
ベストバウトボクシング
スーパーストロングウォーリアーズ
サバイバルアーツ/デッドリースポート
ドラゴンボールZ/ゴジラ
ここでしか読めない!㊕大攻略!!
スーパーストリートファイターII
餓狼伝説スペシャル/サムライスピリッツ
MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.104
980yen
12月号増刊
新声社



龍虎の拳2
TM
りゅうこのけん2
©SNK 1993
スーパーリアル対戦「龍虎の拳2」、ネオジオから。
TVアニメスペシャル「龍虎の拳」
12月23日放送!
一部地域では放送日が異なります。
株式会社エス・エヌ・ケイ本社〒564大阪府吹田市豊津町18-12■ネオジオテレホンサービス☎06(339)0110※電話番号はお間違えなく。
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

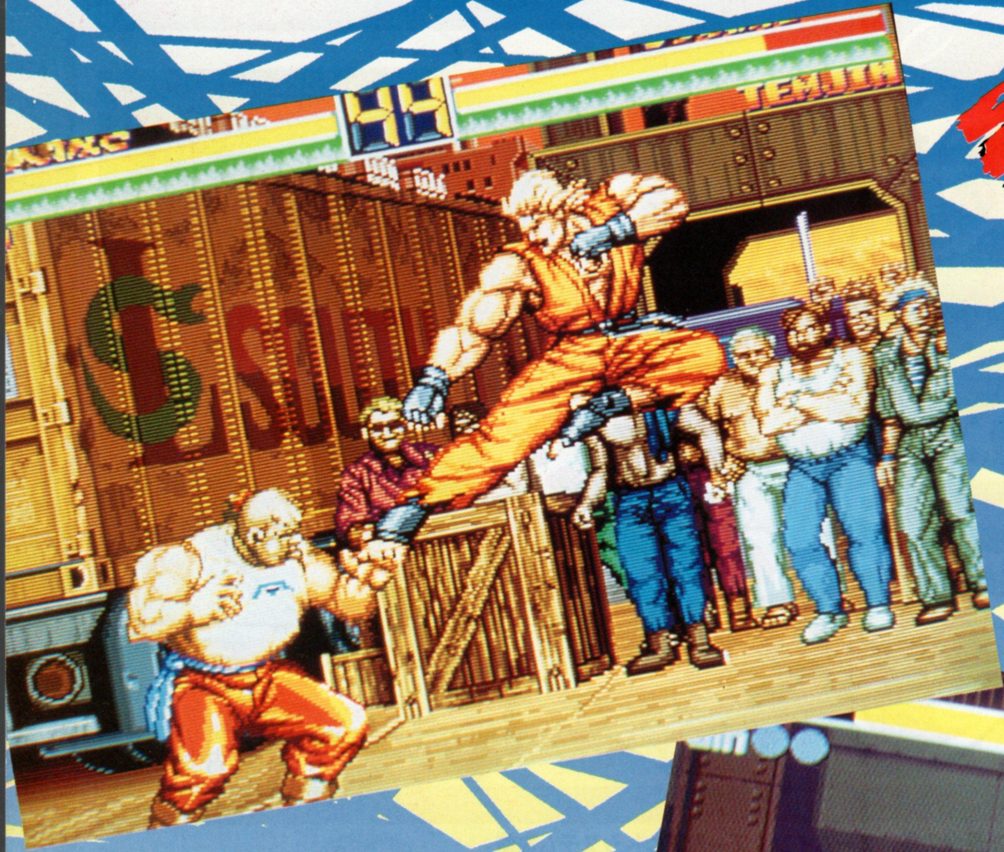
本物の格闘ゲームに
会える日は、近い。

The Future Is Now
SNK
THE 100MEGA SHOCK!
新製品

月刊ゲーメスト増刊

最新格闘ゲーム2

CONTENTS



スクープ!!



龍虎の拳2
バトルクロード

特ダネ!
目玉飛び出し!!

スクープ その1

スーパーリアル格闘の決定版！



龍虎の拳2

石井ぜんじ

SNK

92年の冬にSNKのネオジオの作品として発売された龍虎の拳。ズームイン・ズームアウトシステムを使った迫力のある画面、気力・挑発システムを採用した独特のゲーム性は、対戦格闘型ゲームに一石を投じた。対戦と言えばストⅡしかなかった当時、龍虎の拳からSNKの快進撃が始まったと言えるだろう。

そして今、あの龍虎の拳の続編が登場する。あれから1年、対戦ゲームのノウハウをためこんできたSNKが、そのすべてを龍虎の拳2に投入する。サウスタウンに君臨する覇者は誰か？それは君たちの手で決めるのだ。

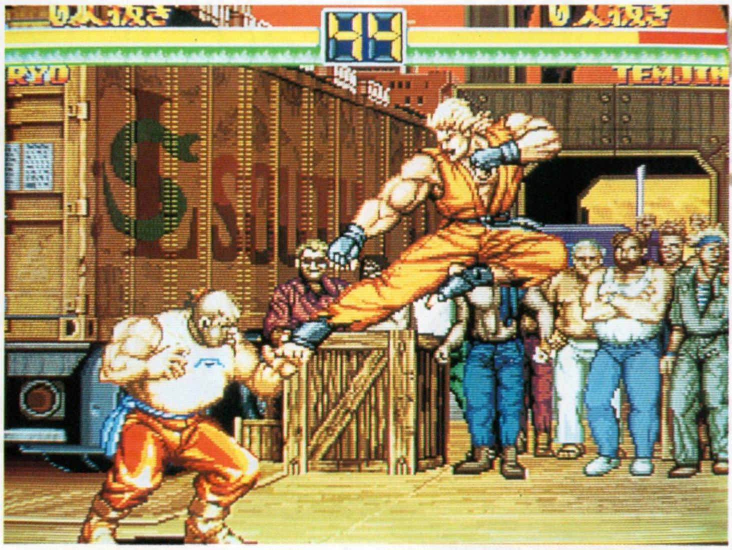
STORY～ユリ誘拐事件その後

リョウとロバート、二人の極限流空手継承者によって、ユリ誘拐事件の幕は降りた。すべての黒幕はMr.BIGであり、自身の配下に不敗の格闘家タクマ、サカザキをひき入れるため、妹ユリを誘拐し、脅迫していたのだった。

あれから1年、彼らはそれぞれ平穏で活気に満ちた生活を送っていた。

タクマは極限流空手をさらに発展させるため、サウスタウンの街外れに道場を構えている。リョウは、自らの技を鍛える修行に没頭していた。ロバートは一度は父の元に戻ろうと考えるが、サカザキ一家（特にユリ）のことが気になり、近くの別荘で生活することになる。

そしてユリは、護身術の一環として極限流空手を教えてほしい、とリョウに頼んだが強く拒否される。結局ユリは



これぞ真のリアル・ストリートファイトだ！





サウスタウンにある父タクマの道場に通うことになる。

ある日、ロバートが異種格闘技戦の知らせをリョウにもって来る。彼らは自分の実力を試しにこの大会に参加することに決める。

この異種格闘技戦の知らせはサウスタウン中の強者を呼び寄せることになった。今、新たな闘いの火蓋は切って落とされる。

龍虎の拳気力のシステム

龍虎の拳で一番特徴的なシステムは、気力ゲージの存在である。体力ゲージの下にある気力ゲージは、必殺技の威力と大きくかかわってくる。

気力ゲージが長く緑色なら必殺技は強力に、中くらいで黄色ならそこそこに、短く赤ければほとんど威力がないというようになる。必殺技を使うたびにゲージは短くなっていき、強力な必殺技は連発できなくなっている。

そのかわり、Cボタンを押しっ放しにすることにより気力を再びためることができる。しかし、この間は攻撃することも防御することもできない。

また、相手の気力を奪うのに挑発がある。Dボタンを押して挑発することにより、相手の気力を減退させることができるのだ。ただし、この挑発を行うと隙ができてしまう。相手が倒れているときなどに使わないと、反撃をくらう恐れが大きい。

ますますパワーUP!

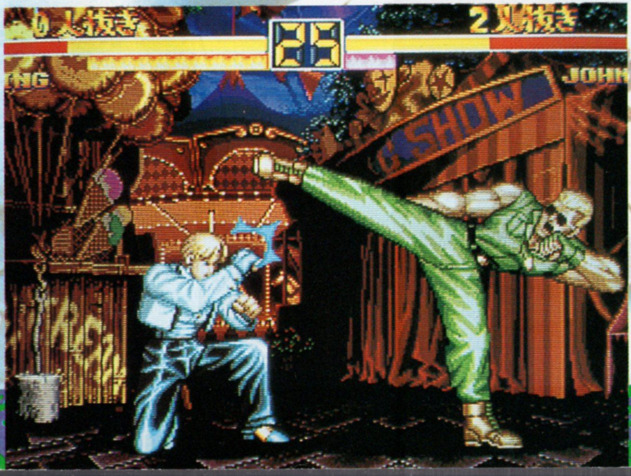
この作品で目立つ前作との大きな違いは、今回対CPU戦に使えるキャラが12人になったということだ。前作、龍虎の拳では、対CPU戦でリョウ、ロバートの2人しか使えないのが少し残念だった。今回はその点を考慮して大幅なパワーUPが加えられたのだろう。

登場するキャラクターは、前作の対戦プレイで使えた9人のほかに、ユリ・サカザキ、如月影二、テムジンの3人が加えられた。ユリ誘拐事件から一年後、各キャラクターはそれぞれの思いを胸に秘めて異種格闘技戦に参加していくことになる。





新キャラ、エイジの必殺技（と思われる）が炸裂。あのロバートも危機一髪!



ユリ誘拐事件に絡んだ因縁の2人が再び対決。ジョンのサングラスが変わった!?

基本操作がちょっと変わったぞ！

龍虎の拳独特の派手なズームイン・ズームアウトシステムはもちろん、気力や挑発のシステムは今回も受け継がれている。ただし、ちょっと変わったのが通常技のシステムだ。

今回は、ボタンを短く押すと小の攻撃になり、長く押すと大の攻撃になる、ワールドヒーローズに似たこのシステムは、前作にはなかったものだ。このため、キャラクターが使える技がずっと豊富になった。

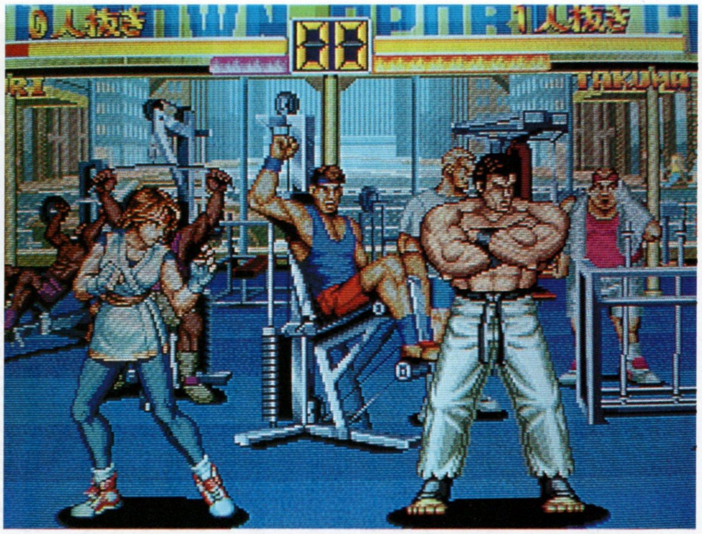
その他は基本的に龍虎の拳のシステムに準じている。

一番左のボタンはパンチボタン、左から2番目はキックボタンになっていて、押す長さによって大、小が変えられる。

Cボタンは投げのときに使うほかに、押し放しにすると気力を回復することができる。気力が減ると必殺技の威力が極端に落ちるので、気力回復は大切な作業だ。

また、CとAボタン、CとBボタンを同時に押すことによって強力なアッパー、ローキック攻撃を出すことができる。これも重要なポイント。

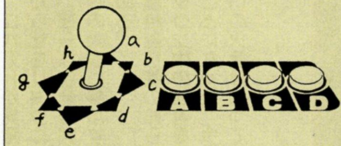
Dボタンはいわずと知れた挑発ボタン。押せば相手を挑発し、気力を奪うことができる。気力を奪うことができれば相手の必殺技を無力化することができるが、挑発の最中に大きな隙ができるのには注意しなければならない。



トレーニングジムでタクマ・サカザキと相まみえるユリ・サカザキ。親子で対決する時は来るのか!?

基本操作方法

●8方向レバー、4ボタン使用です。



a…垂直ジャンプ
b…左斜めジャンプ
c…前進
d…前屈み
e…屈み
f…後ろ屈み（防御）
g…後退
h…右斜めジャンプ
n…停止(フットワーク)

●A・Bボタンを少し押すと弱い攻撃、長く押すと強い攻撃ができます。
●レバーを進行方向に2回でダッシュが可能です。

操作	攻撃内容	
	遠距離	近距離
Aボタン（小）	弱パンチ	弱パンチ
Bボタン（小）	弱キック	弱キック
Aボタン（大）	強パンチ	
Bボタン（大）	強キック	
C+Aボタン	アッパー攻撃	
C+Bボタン	ローキック攻撃	
Cボタン Cボタン押しっ放し	投げor接触技（接触の距離のみ） 気力充実（AorBでも可）	
Dボタン	挑発	

しゃがんでAボタン(小)	しゃがみ弱パンチ
しゃがんでBボタン(小)	しゃがみ弱キック
しゃがんでAボタン(大)	しゃがみ強パンチ
しゃがんでBボタン(大)	しゃがみ強キック
空中Aボタン(小)	ジャンプ弱パンチ
空中Bボタン(小)	ジャンプ弱キック
空中Aボタン(大)	ジャンプ強パンチ
空中Bボタン(大)	ジャンプ強キック



使用できるキャラクター

▼使用キャラクター



如月影二／26歳

日本古来の忍術の使い手である彼は、日本各地の道場を転々とし、その道場主を破ることによって名を馳せていた。「我が忍術は天上天下において最強である。故に我を超えるもの、すべてを断つ」それが、彼の口癖であり、生き方であった。極限流空手の使い手、タクマの名を知った彼は討ち滅ぼさんと、アメリカにまで追って来た。彼の実力はこの大会で明らかになる…。



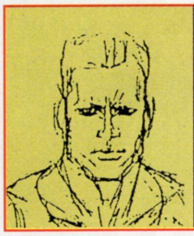
ジャック・ターナー／27歳

かつてMr.ビッグの支配の元、組織の一員として働いていたが、組織を脱会し、昔のグループ「BLACK CATS」の再結成を決意する。しかし、以前のメンバーはすべてMr.ビッグに引き抜かれ、初めからメンバーを探さねばならなかった。そこへ、異種格闘技戦の話を聞き、この大会で腕の立つ者をメンバーに引き入れようと目論んだ。



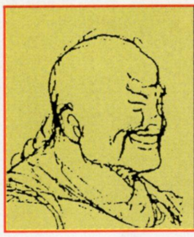
リー・パイロン／68歳

養父リー・ガクスウにより、中国拳法と漢方医学の極意を直伝される。リーは拳法の魅力に取り付かれ、夜な夜な街に現れては拳をふるっていた。最近は高齢を理由に漢方医に専念していたが、闘うことの興奮を忘れられなかった。異種格闘技戦の話を聞き、これを最後に、漢方医に専念することを誓う。リー最後の闘いが始まろうとしていた…。



ミッキー・ロジャース／28歳

貧しいながらも、ボクシングのチャンプを目指して様々な苦労を積み重ねてきたが、不慮の事故で夢は消えた。その後、武器密輸の仕事に関与し、暴利を貪る生活を続けて来た。しかし、チャンプへの夢は捨て切れずにいた彼に、異種格闘技戦の話が舞い込んできた。これに優勝すればあらゆる格闘技の頂点に立つことができると考えた彼は出場を決意する。



テムジン／32歳

何も持たずに身ひとつで、サウスタウンにやって来た彼は港で荷下ろしの作業で生計を立てていた。犯罪や暴力が横行するこの街で必死に生きている子供たちになにかしてやりたい、いつもそう思っていた。「それには多額の資金が必要ダス」テムジンの苦悩は続いた。そこへ異種格闘技戦の話を聞き、この優勝賞金を資金にと考え、大会参加を決意した。



Mr.ビッグ／33歳

サウスタウンを陰で牛耳るある組織の一員。組織内で対立していた男が、異種格闘技戦運営を企画したことに疑問を抱き、大会に潜伏する。出場はせず、無関係に勝者にファイトを仕掛けることになるだろう。その男の真意は一体…？またその正体とは⁉



リョウ・サカザキ／22歳

極限流空手師範、タクマ・サカザキの息子。幼い頃から厳しい修行を受け、現在の実力は父親をも超えたといわれている。ユリを助け出した後は、自ら厳しい修行に身を投じ山にこもる生活を続ける。今回の異種格闘技戦には、親友かつライバルのロバートとの対戦を楽しみにしている。



ロバート・ガルシア／22歳

イタリアの資産家、アルバート・ガルシアの息子。将来を約束された地位を嫌い、帝王学の一環として始めた極限空手を愛し修行を積む。サカザキ一家との付き合いも長く、リョウの妹ユリを特にかわいがっている。ユリ誘拐事件が解決した後も、近くの別荘に一人暮らしをしている。リョウの良きライバルであり、親友。



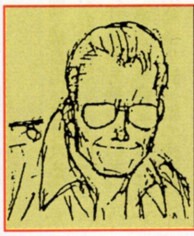
ユリ・サカザキ／18歳

タクマの娘にしてリョウの妹。以前から興味のあった極限流空手を護身術に学びたい、と思っていたが、兄リョウは強く反対。そこでサウスタウンにあるフィットネスクラブに通うふりをして、父の道場に行き稽古を付けてもらう。わずかの間にユリは道場の門下生と互角に闘えるまでに成長し父を驚かせる。兄や父に内緒で異種格闘技戦に参加する。



タクマ・サカザキ／48歳

リョウ、ユリの父親。ユリ誘拐事件は解決したが、タクマは自分の未熟さを感じ、再び修行を再開する。現在、サウスタウンに小さな道場を開き数人の門下生に極限流空手を教えている。異種格闘技戦には道場をアピールするために出場するが、門下生の一人ユリの出場を許してはいない。リョウ、ロバート、ユリ、タクマ、極限流空手の頂点に立つのは…？



ジョン・クローリー／30歳

陸軍士官学校教官として、新兵の指導に携わってきたが、Mr.ビッグへの武器横流しの疑惑がもたれ、軍法会議の結果、教官の資格剥奪、懲戒免職処分の判決が下った。
かつての親友、Mr.ビッグを頼って行くが彼の姿はなく、もぬけの殻だった。どうしても金がいる彼は街で異種格闘技戦の話を聞き、参加を決意する。



キング／22歳

L'AMORのバンサー（用心棒）キングは女であった。リョウたちとの闘いの後、腕の未熟さを知りバンサーを辞めてしまう。数カ月間行方を眩ませたが、突然街のストリートファイターたちの前に姿を現す。彼女はさらに磨きあげた技を駆使して、多額の金額を巻き上げていたのだ。今回の異種格闘技戦も金のため出場する。彼女が多額の金額を集める真意は誰も知らない…。

スクープその2

格闘ファンやったらコレをやらんか〜い!!

BATTLE K-ROAD バトルクロード™

ぴぐ

殴(なぐ)ってよし！蹴(け)ってよし！極(き)めてよし！人間に可能な全ての技を許された、世界最強を決めるトーナメント。伝説の格闘王に挑戦するのは誰だ!!



今回は格闘で攻める!!

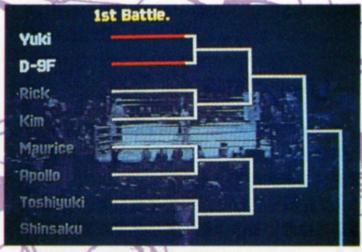
「戦国エース」で華々しくデビューを飾った彩京から、今度は格闘モノが出るという情報をキャッチしたので、イチ早くゲーメスト読者のみんなに教えちゃうね。

このバトルクロード、最大の特徴は実在の技を完全にリアルに再現してるっていうこと。飛び道具がなきゃヤダーという人にとっては少し物足りないところもあるかもしれないけど、格闘ファンを自称する人たちにとっては涙もののリアルさなんだ。

空手、ムエタイ、コマンドサンボなどの使い手が、殴る、蹴る、関節をきめるなどの多種多様な技の数々をキミらの眼の前で繰り出してくれる。そして必殺技は、1人につきなんと10種類も持っている。まさに最強の格闘家たちによる夢の異種格闘技戦の実現だ。ほら、考えただけでもゾクゾクしてきたでしょ？

今回の紹介では、あんまりたくさん必殺技とかを見せることができなくて残念なんだけど…。

とりあえず次の見開きで、どど〜んとキャラクターのイラストと軽い紹介を披露するから、今回はそれだけでガマンしてね。



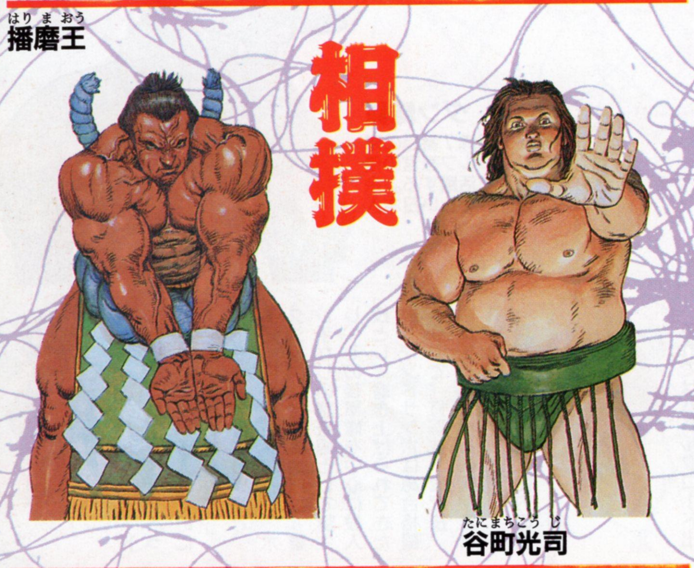
トーナメントの覇者になるのは誰なのか。

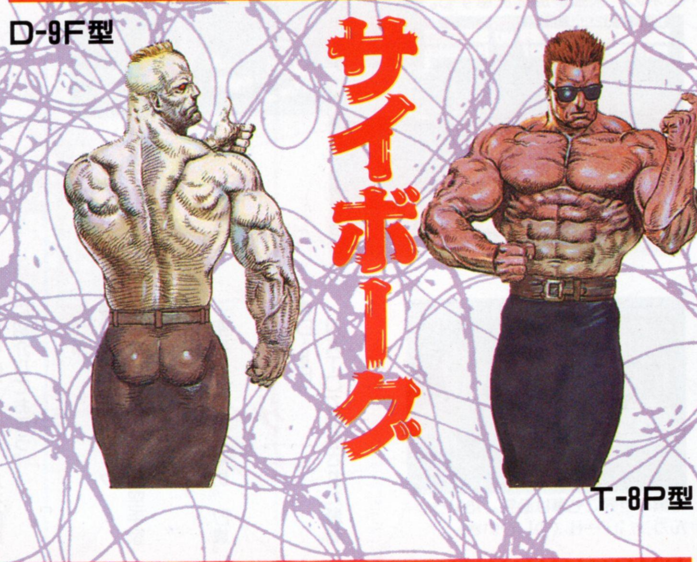


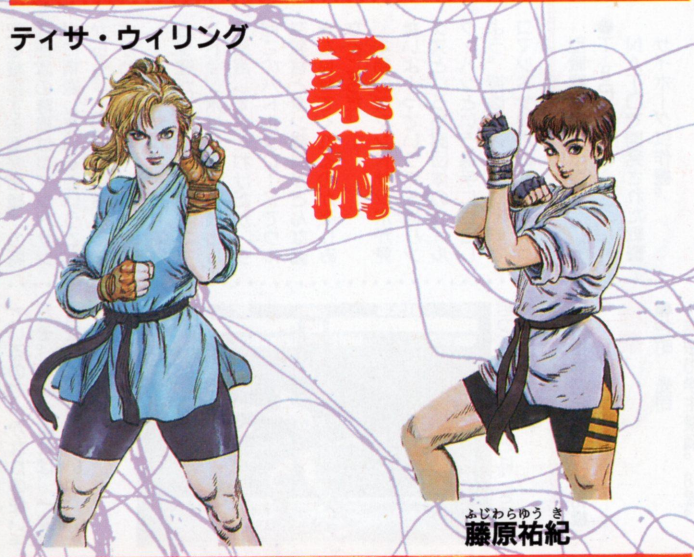
相撲取りがリングの上にいるのって、なんかヘンだな。

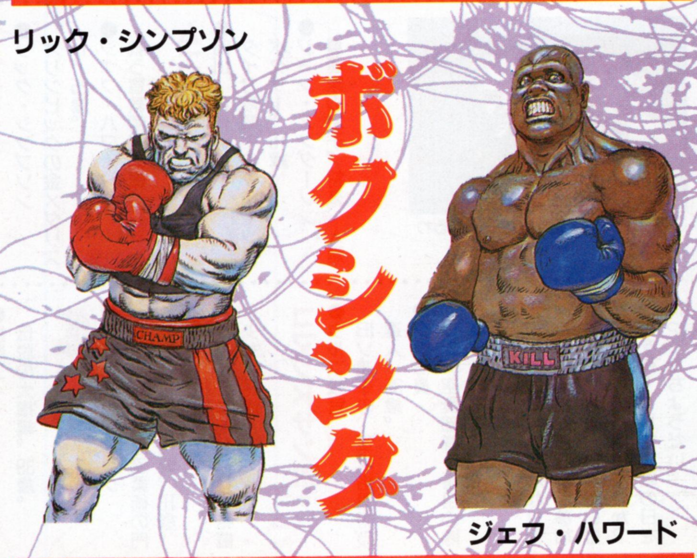

ジョン・アンダーソン
ムエタイ
前川真作


アンソニー・ホーク
空手
大山正道


播磨王
相撲
谷町光司


D-9F型
サイボーグ
T-8P型


ティサ・ウィリング
柔術
藤原祐紀


リック・シンプソン
ボクシング
ジェフ・ハワード

これがうわさのコマンドサンボだ



ウルフ教官

旧ソ連空挺部隊隊長にして軍隊格闘術の達人。連邦崩壊後の軍部縮小により闘いの場を失い、今回新たな"戦場"を求め、大会参加を決意する。













ダン隊員

旧ソ連空挺部隊７番目の隊員。部隊ではウルフ教官の優秀な片腕として活躍する。余談だが、彼には美しい日本人の恋人がいる。

コマンドサンボとは？

さて、このバトルクロードに出てくるコマンドサンボってなぁに？という人のために少々解説をしておくね。

１９３０年代に旧ソ連で、柔道、空手、レスリング、ボクシングなどを集大成し、禁じ手なしの護身術として誕生し、その後軍隊を中心に殺人技として磨き上げられてきた。

コマンドサンボは総合格闘技なので、打撃技、投げ技、関節技とあらゆる要素が含まれているんだ。

現在でも内務省（国内の治安を維持する警察組織）の特殊部隊の隊員はコマンドサンボに精通しているということからも、その実戦における強さがわかるよね。

１９３０年代に生まれてからソ連が崩壊するまで、コマンドサンボは闇の格闘技として暗躍してきたわけだが、今回このバトルクロードでウルフ教官とダン隊員がどんな動きを見せてくれるのか楽しみなところだ。

本物のコマンドサンボが見たいよ～っていうキミはリングスという格闘団体のヴォルク・ハンという選手に注目しよう。彼は前述の特殊部隊でコマンドサンボの教官をやっているので、かなりの使い手だぞ。興味があれば、一度試合を見てみるといいよ。



目つぶしまであるとは。さすが実戦格闘技。

プロフィール

それではバトルクロード出場選手のプロフィールを簡単に紹介しておこう。

空手

●アンソニー・ホーク
ヨーロッパの芸術的空手家。30歳。

●大山　正道
空手界一の暴れん坊。27歳。

サイボーグ

●D-9F
NATOで開発された最新型戦闘サイボーグ

●T-8P
NATOで開発された戦闘サイボーグ試作機。

ボクシング

●リック・シンプソン
オリンピックの金メダリスト。25歳。

●ジェフ・ハワード
戦う宣教師。45歳。

ムエタイ

●前川　真作
タイで修業中の少年キックボクサー。15歳。

●ジョン・アンダーソン
資産家の息子。将来、人類の指導者となる男。13歳。

相撲

●谷町　光司
無敵の学生横綱。18歳。

●播磨王
伝説の大横綱。39歳。

柔術

●ティサ・ウィリング
北欧出身、藤原流柔術の門下生。祐紀の後輩。16歳。

●藤原　祐紀
関節技の神を父に持つ格闘少女。19歳。

コマンドサンボ

●ウルフ教官
旧ソ連軍の、軍隊格闘術の達人。35歳。

●ダン隊員
ロシア空挺部隊7番目の隊員。年齢不詳。

てな具合に、いろんなジャンルの格闘技から選手が参加している。さぁ、いったい誰が真の最強の格闘家なのか？首を長～くして決戦の日を待っててちょうだい。



格闘の世界にも華は必要。祐紀ちゃんガンバレー!!（少しひいき）



このダンって、変身したり…するわけねぇか。

一押し!

スーパービジュアル

3大ゲーム

スーパーストリートファイターII
餓狼伝説スペシャル
豪血寺一族

SUPER STREET FIGHTER II
The New Challengers

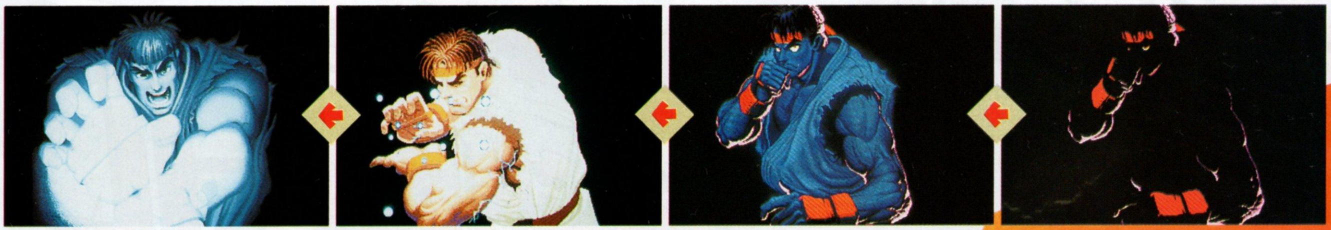
餓狼伝説 SPECIAL

豪血寺一族



FRS-N.O

4度目の挑戦状!!


タイトルデモも一新。暗闇を引き裂く、リュウの波動拳!!

今回で4作目となる「ストリートファイターIIシリーズ」はストIIダッシュで、ファンの要望の高かった、バイソン、バルログ、サガット、ベガの「四天王」をプレイヤー自ら操れるようになった。

ストIIダッシュターボでは、キャラクターの動きがスピードアップされ、新技の導入や技の調整によって各キャラ間の性能差が縮まって、熱いバトルが繰り広げられた。

そして…

すべてが新しい!!

スーパーストリートファイ


1Rと2Rの間は曲が途切れなくなった。こんなちいさな違いに気づいたかな?


各キャラの声や効果音がすべて一新された。リュウとケンも声が独立したゾ。


増えたねえ…ストIIと比べて約2倍に増えたプレイヤーキャラ。あのころ、こんな画面が見られるなんて想像もつかなかった。

ターIIでは、これまでのストIIの単なるバージョンアップ仕様ではなく、各所に新たなリニューアルがほどこされているのだ。

新キャラクター現る!!

スーパーストIIでは、これまでの12人に加え、新たに4人の挑戦者たちが参加した。



キャミィ
(イギリス代表)

英国情報部の特殊工作部隊に所属する19歳の女性。

3年以前の記憶がない。ある日、彼女らのチームに「組織シャドルーのボスを討て!!」という指令が下る。世界を回り、シャドルーのボス「ベガ」に近づくうち、意外な事実が判明する…。



サンダーホーク
(メキシコ代表)

その昔、彼らの部族は謎の組織シャドルーによってその地を追われ、その際多くの尊い命が奪われた。そのことを病床の父より告げられる。

「もう一度我らの聖地に戻りたかった——」。父の最期の言葉に、ホークは聖地奪回を堅く決意し、単身シャドルーに戦いを挑むのであった。



ディージェイ
(ジャマイカ代表)

プロミュージシャンとして大成功を収めた彼は、いまだに自分のスタイルに納得していなかった。彼はそのめぐまれた体格と格闘センスでキックボクサーとしても一流の腕を持っていた。ある日、試合のさなか、攻撃のリズムにこれまで感じたことのない快感を覚える。「…これだ!!」その日から彼は新しい音楽を追求するため、世界にとび出した。



フェイロン
(ホンコン代表)

幼いころからカンフーをたしなんでいた彼は、アクション俳優として映画出演を果たす。新人ばなれしたその才能に各界の著名人は彼を絶賛した。いよいよスター街道まっしぐらかと思われていた矢先、世界格闘選手権の開催を知る。

「俺の技はどれだけ世界に通用するのか?」技を磨き、一層の演技力向上のため、彼は選手権の出場を決意した…。



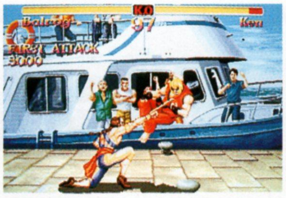
新キャラは通常技の強さが特徴。

このようなプロフィールを持つ彼らが、プレイヤーキャラとして追加されたわけだが、彼ら新キャラの共通点はひとつ、「通常技が滅法強い」ということ。

これは、今まで研究されつくした旧12キャラに対抗するための措置と思われる。

と、いうことは、今まで格闘ゲームはあまりやったことないが、このスーパーストIIから始めたいという人がいたら、まさにうってつけ。ぜひ新キャラを使ってみてほしい。

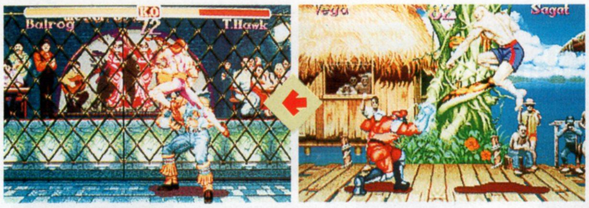
見た目と中身は別物だぞ!!



見た目は同じでもダッシュターボとは違う点も多い。

スーパーでは、ストIIの8キャラは見た目でそう変化ないように見えるが、今回技のひとつひとつを調整し直しているようなので、今まで常識と思っていたことも再度調べ直してみてほしい。

例えばスーパーでは今まででありえなかった、リュウがガイルにジャンプ大パンチ→アッパー昇龍拳を入れる、なんてこともできるのだから。



四天王使い待望の新通常技。各技の使い分けがスーパーでは重要となりそうだ。

四天王もフルパワーアップ!!

ダッシュやダッシュターボで言われてきたことのひとつに「四天王の技が少ない」というのがあった。ストIIの8人の多彩な技の数に比べ、四天王のなんと技の少ないこと。

スーパーではここもちゃんと手が入ったぞ。四天王にも旧8キャラ並みの多彩な通常技が追加された。

特にバルログやベガなどはほとんど新キャラ、と言えるくらいの変更がなされている。いま、四天王を使うのが熱いぞ!!

スーパーならではの新システムが登場!!

さて、ここからが、スーパーストIIのスーパーたる由縁、新システムについて。

プレイしていると、画面内のキャラクター名の下をスーッと出てくる黄色い表示が…。

これがスーパーに導入された「テクニカルボーナス」だ!!

主に、4種のテクニカルボーナスが存在する。


なんとケンの専売特許ジャンプ大パンチ→アッパー昇龍がリュウでガイルに入る!!

●ファーストアタック

そのラウンドで、最初に攻撃をヒットさせるか、投げるかすれば入る。技の種類に関係なく一律1000点加算。

●コンボボーナス

一発入ったらガードできない連続技。これをアメリカではコンボ（多数）アタックと呼んでいる。これにボーナスを与えたのが、このコンボボーナスだ。ケンのジャンプ大パンチアッパー昇龍などの3段や、ガイルのジャンプ大パンチアッパーソニック裏拳の4段など、「4HIT COMBO」と表示される。

現在、確認済みの最多連続技は、リュウ&ケンでザンギエフに対しての10段攻撃、最多得点連続技はガイルの画面端5段で6500点。

もちろん、その連続技の中で、小より大、大より必殺技をからめたほうが高得点となるのは言うまでもない。

●リバーサルボーナス

これは、自分の起き上がり中の無敵から必殺技に一瞬の隙もなくつなげた場合（俗にいう「起き上がり昇龍拳」など）や、こちらのガードが解けた瞬間に必殺技を出せたときなどに入るボーナス。



起き上がり必殺技マスターの称号ともいえるリバーサルボーナス。

4つのテクニカルボーナスで最も高度かつ難しいものといえよう。ちなみに、この必殺技は当てる必要はなく、出せただけでボーナスになる。

●リカバリー

相手にピヨらされたときにノーダメージで復活できたときに入るボーナス。

これらのボーナスは、実は単なるボーナスとしてよりも対戦の実力向上のために活用したい。

例えば、対CPU戦でわざと相手に転ばされて、起き上がり必殺技を出す練習をしたり、自分だけのオリジナル連続技を作りたいとき、今まで なら友達などに「一発くらったらガードして!!」と頼んでいたが、連続してつながってなければ○HIT COMBOの表示が出ないわけだから自分一人でコッソリ練習して友達を驚かせたり…。

こんな風に、このテクニカルボーナスを「判定装置」がわりに使ってみてはいかがかな。

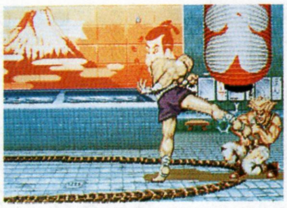
闘いの火ブタは今切って落とされた

ここで挙げてきたほかにもいろいろな変更点がまだまだいっぱいある。

サウンド面ではQサウンド対応にしただけでなく、一から曲をつくり直しているし、背景にしても、細かく、カッコよく描き直されている。バルログ面の最初なんかいきなり金網が上からガシャーンと落ちてくる!!

ダッシュターボからの最大の変更点、スピードダウンにしても、より多くのプレイヤーに遊んでもらいたいというカプコンの配慮がうかがえる。

「ターボは速すぎてついていけない!!」というプレイヤーは実に多かった。


「世界最強の栄冠」は誰の手に!?

8人で燃えろ!! トーナメントバトル

スーパーストIIにはこのほか、「トーナメントバトル」というモードが用意されている。

このモードは筐体を4台つないで、最大8人までで優勝から8位までをトーナメント方式で決める闘いだ。



8人未満のときはCPUが相手だ!!

一試合目は8人同時にスタート、通常の対戦を始めるわけだが、このトーナメントモードでは、1本先取で勝敗を決める。

ここで、勝者4人、敗者4人が出るわけだが、このときに画面に現れる「シートNo.○に移動して下さい」か「このままお待ち下さい」というシートチェンジの指示が下されるので席をかわろう。

シートを移り終わったら対戦再開。今度は1回戦で勝った者同士と負けた者同士で闘うわけだね。

こうして、2回のシートチェンジを済ませた3回戦が順位決定戦だ。

優勝者には大きく「トーナメント優勝」と表示され讃えられる。実はこの画面、トーナメントに連続3回優勝する



インパクトのある勝利デモ。席の移動は他人の邪魔にならないように。



早く決着がついてしまったときは、おまけでCPU対戦ができる。



キャミィ

Cammy

KAL



新キャラ一の人気を誇るキャミー。



上位キャラと十分張り合えるのも魅力の一つ。



必殺技

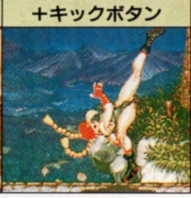
●**キャノンスパイク**
対空技として大活躍する技。ただし引きつけて出さないと相打ちや、つぶされてしまうときもある。先読みで、相手の地上の技に引っ掛けて使うことも多い。

●**スパイラルアロー**
中間距離で不意打ちの意味で使うことが多い。この場合、バルログ、ダルシムなどに特に有効。中足払い→小スパイラルアロー→キャノンスパイクとつなぐのも代表的。

●**アクセルスピンナックル**
超先読みで飛び道具を抜けて攻撃するか、乱戦時にキャンセル技として出すのがいい。多用は禁物。

必殺技

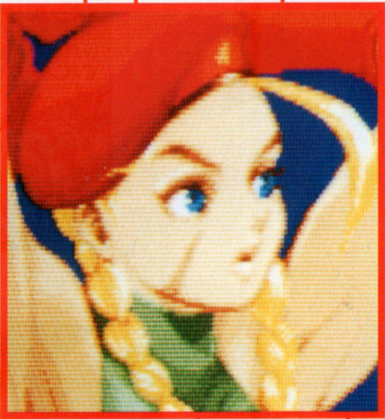
スパイラルアロー
↓↘→ +キックボタン


アクセルスピンナックル	キャノンスパイク
←↙→ +パンチボタン	→↓↘ +キックボタン
	

※コマンドはキャラが右向きの場合です。

キャミィ技の紹介

キャミィは、全キャラ中でもかなり通常技に対する依存度が高いキャラだ。無駄な技はない、といっていい。

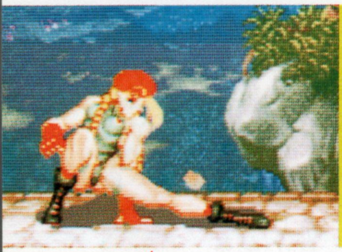




フィストボム（ジャンプ大パンチ）

飛び道具を先読みして跳び込んだときや、ピヨった相手に連続技を入れるために使用する技。めくりにも使える。

また、相手の跳び込みに対して即座に反応すれば、登り大パンチで迎撃することもできる。



スタンレイピア（小足払い）

普段はあまり目にすることのない技だが、特定の相手に対しては意外に効果がある。ダルシム、バルログ、ディージェイなどのスライディング、ザンギエフ、ガイルなどの足払いに対してがそうだ。なかでも、バルログとディージェイのスライディングに対しては重宝するぞ。超連射すれば最高で9発ヒットするなど連射力も高い。



トゥースマッシュ（立ち中キック・遠）

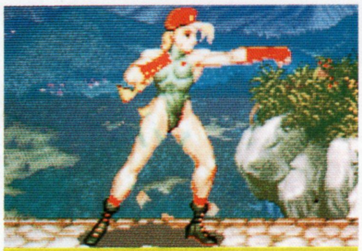
身をのり出すためリーチはかなり長い。その割に足元をすくわれることが少ないのだが、ガイルなどのような足払いの長い相手には、さすがにやられてしまうので注意が必要だ。

リュウ、ケンのように身をのり出すタイプの飛び道具をつぶすのにはもってこいだ。



スイングナックル（立ち大パンチ・近）

おもに連続技に使用する技。ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→大スパイラルアローとつなぐノーマルな連続技に使うと威力抜群なのはもちろんだが、相手の起きあがりに重ねて、中足払い→大スパイラルアローとつなぐだけでも相当な威力をもち、ピヨらせてしまうことも少なくない。



フーリガンジャブ（立ち小パンチ・遠）

遠距離時の立ち小パンチ。そこそこリーチがあり、連射も効く。バイソンのダッシュストレートやダルシムの立ちキック攻撃、ローリングアタック、スーパー頭突きなどを打ち消すのに活躍する。小パンチといってバカにするなかれ。ただ威力のほうはさすがに小パンチだけあって悲しいまでに低く、1回の攻撃で逆転されてしまう。使うと決めたらとことん使って、そうでないならスパイス程度のものと思っておこう。



ダガーショット（ジャンプ小パンチ）

実はかなり強い技。強いといっても威力のことではなく判定のことで、中間距離からこの技で跳び込めば、対空の必殺技を使われない限りそうそう撃ち落とされることはない。もちろん相打ちや、場合によっては一方的に負けること（リュウ、ケンに逃げ蹴りされるなど）もあるが。また、小パンチなのでくらい投げで反撃されてしまうが、小パンチが当たったあと着地でキャノンスパイクを出せば回避できる。ただしガード後の反撃に注意。



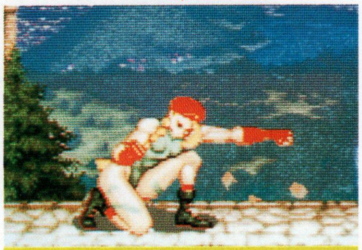
クリティカルストライク（ジャンプ大キック）

長い長い大跳び蹴り。リーチは相当長く、CPU戦の対ザンギエフ戦などはこの技をつかって垂直ジャンプしているだけでもいいほどだ。空中戦で蹴り負けることも少なく、また春麗やブランカなどのような跳び込みの強いキャラに対しても、すぐに垂直ジャンプで出せば効果的だ。垂直で出すのは、この技が横方向に長いからであり、着地点にスライディングや足払いを重ねられていると負けてしまう。このへんが弱点。



トゥーバズソー（中足払い）

最も多用する技。「足だけ女」の異名をとるキャミィの得意技だ。リーチ、スピード、威力とすべてにおいて高性能な技で、普段はこの技のギリギリ届くくらいの間合いを保つようにして闘っていく。1発はずれてもその場で続けて2発目を出すとか、少しだけ前進して追い打ちをかけるなど、攻めが単調にならないようにするのが常識だ。



ライトグレネード（しゃがみ中パンチ）

このしゃがみ中パンチは普段あまり見ることはないだろうが、強敵ガイルの中足払いをペチッと返してしまえたり、スライディング系の技をつぶしてしまえたりする。他にも思わぬところで効いたりすることが多いので、足払いや下段攻撃を多用してくる相手に狙っていくといいだろう。

T. Hawk

T.ホーク

YOU. A



必殺技

●トマホークバスター

出始めが無敵の対空技。おもに相手が跳び込んできたときに使う。小、中は1発しか当たらないが、大なら2発当たって相手は倒れる。

●コンドルダイブ

ジャンプの上昇中に突然軌道を変え、相手に突っ込んでいく技。出すのを読まれると対空技や逃げ蹴りなどで返されたり、ガードされたあとに反撃されることもある。相手の裏をかいて奇襲に使おう。

●メキシカンタイフーン

間合いの広い投げの必殺技。跳び込みから狙っていくのが基本パターンだ。コマンドは比較的難しいが、決まれば破壊力はすさまじい。大、中、小の順に威力が強い。

メキシカンタイフーン	コンドルダイブ	トマホークバスター	必殺技
レバーを1回転させてパンチボタン	ジャンプ上昇中にパンチボタン3つ同時押し	➡⬇⬊と同時にパンチボタン	
			



大木もへし折るというホークの巨体。リュウより一回も二回も大きい。



その生い立ちからか、笑えるアクションの多いホークの通常技。

T・ホーク技紹介

ホークの連続技は全体的に攻撃判定が強い。ジャンプパンチ系の技は特に強力で、跳び込みからタイフーンを狙う際に有効だ。



**●ヘビートラースキック
（遠距離立ち大キック）**

非常にリーチが長い上に、ブランカ、ベガ、キャミィ以外ならしゃがんでいる敵にも当たる。攻撃判定の出るのがやや遅いが、空振りしてもスキが小さく反撃されにくい。相手が近づいて来るところを狙って多用するとよい。



**●ヒールスライドキック
（しゃがみ中キック）**

地上戦でのメインとなる技だ。ほかのキャラの足払いに比べると出るのが遅いのが難点だが、完全に出てしまえば相手の技をくらいにくい。多少遠めの間合いで早めに出し、相手が技を出そうとしたところを迎え撃つように使おう。

また、攻撃の出ている時間が長いため、相手の起き上がりに重ねておくのにも使える。起き上がりに相手がくらうと、中足払い→中足払いを連続で決めることも可能だ。



**●デザートストームキック
（しゃがみ大キック）**

ガイルの大足払いのように、1回転して2回足払いを出す。1回目の攻撃より2回目のほうがリーチが長く、攻撃判定も強い。1回目は空振りして2回目が届くような位置で出すと、相手はひっかかりやすいだろう。ただし、技が出終わるまでに時間がかかるから、跳び込みを狙ってくる相手には注意が必要だ。



**●ヘビーボディープレス
（斜めジャンプレバー下大パンチ）**

下方向に特に攻撃判定が強く、近い間合いから跳び込んで相手にかぶせるように出すと、無敵の対空技以外では返されにくい。一度技を出すと、着地寸前まで技が出っぱなしになるのも強い。間合いをつめて、この技の跳び込みからメキシカンタイフーンを狙おう。

また、ほぼ密着した状態からヘビーボディープレスで跳び込むとめくりになるため、ガードの方向を紛らわせたり、ピヨリ時に多くの連続技を決めたりするのにも大変有効だ。





**●アローショット
（しゃがみ小パンチ）**

連打が効く上にリーチが長く、いろいろな場面で使える。ローリングアタックなどの突進系の技は、これを連打していればほとんど返せる。密着した状態からしゃがみ小パンチ数発を当て、タイフーンにつなぐ攻めパターンは使用頻度が高い。



**●アズテックチョップ
（斜めジャンプレバー
ニュートラル大パンチ）**

ヘビーボディープレスに比べて横方向に強い。くらい判定が小さいので、正面から地上の通常技で返されることは少ないはずだ。やや遠めからの跳び込みなら、ヘビーボディープレスよりこちらを使ったほうがいいだろう。



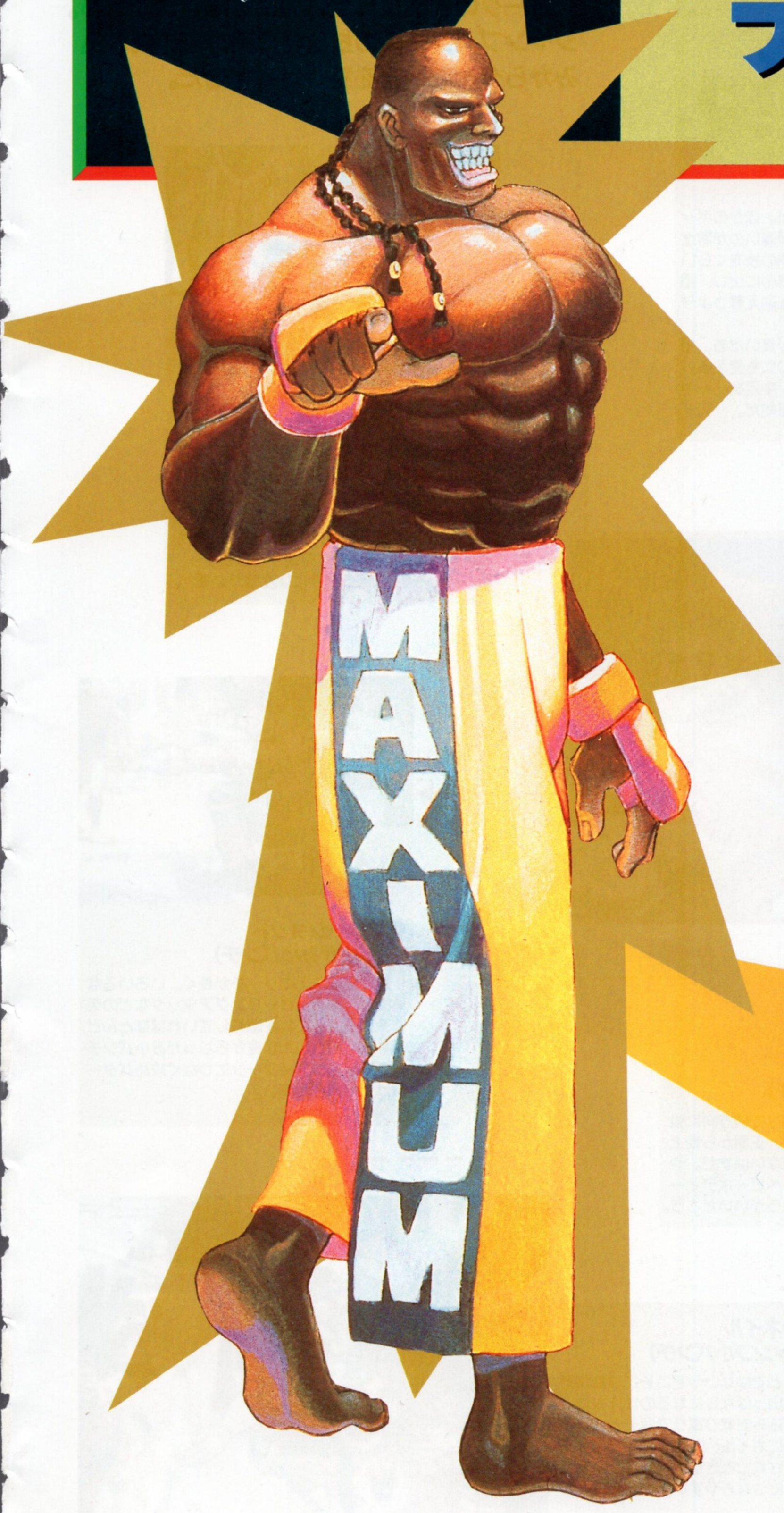
**●コンドルネイル
（斜めジャンプ小パンチ）**

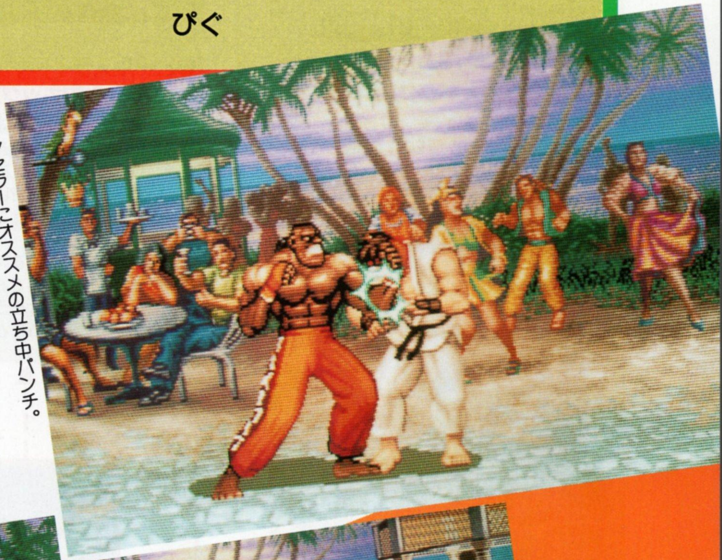
大パンチほどではないがそこそこ攻撃判定が強く、技が出っぱなしになるのが大きい。こちらの跳び込みを登り蹴りで返そうとしてくる相手、特にガイル、ザンギエフなどに有効だ。ガードされたときに、着地後メキシカンタイフーンにつなぎやすいのも使える。

Dee Jay

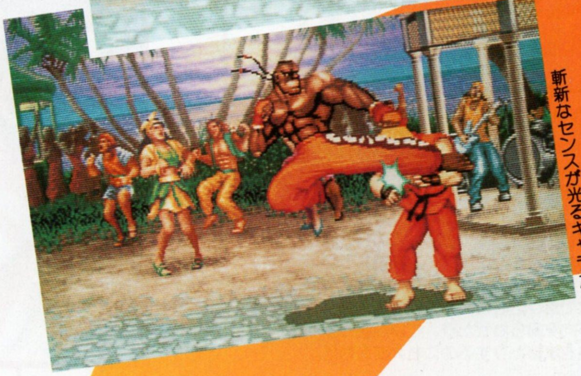
ディージェイ

ぴぐ

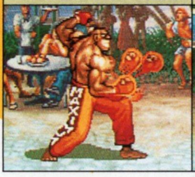
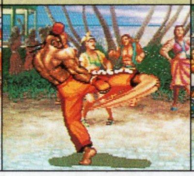
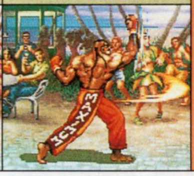




キャンセラーにオススメの立ち中パンチ。



斬新なセンスが光るキャラだ。

マシンガンアッパー	ダブルローリングソバット	エアスラッシャー	必殺技
⬇溜めて⬆＋パンチボタン連打	⬅溜めて➡＋キックボタン	⬅溜めて➡＋パンチボタン	
			

必殺技

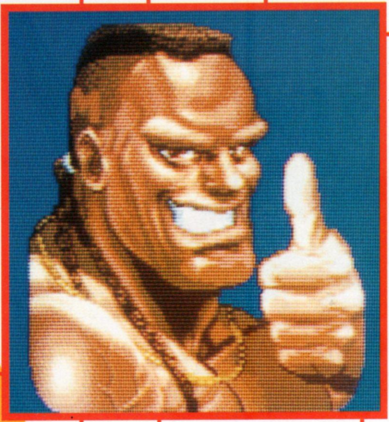
●エアスラッシャー
相手を跳ばせる、連続技に組みこむのがメイン。竜巻旋風脚にも当たるという利点もあるが、硬直時間が長いという欠点もある。

●ダブルローリングソバット
小は1発、中・大は2発当たる。小あるいは中・大の2発目が当たると敵は転んでくれる。対空技にもなるが、足元の弱さが気にかかる。

●マシンガンアッパー
対空技。起き上がりで出せば跳び込んできた敵のほとんどを落とせるが、足払い系の技を重ねられると出ないこともある。連続技にも使える。

ディージェイ技紹介

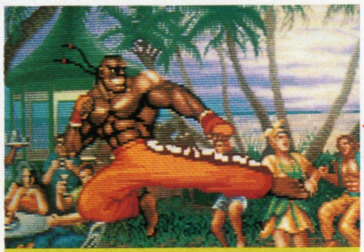
ディージェイの通常技は、判定面での強さが目立つ。必殺技にばかり頼っているような連中をギャフンといわせてやるのだ。





●アンダージャブ（しゃがみ小パンチ）

出るのが早く、連射もできる。ダルシムのスライディングやブランカのしゃがみパンチなどに一方的に勝てる。アンダージャブ連打からエアスラッシャーが連続でつながるのでお手軽な連続技に使える。エアスラッシャーを溜めているときに連打しておけば、相手もおいそれとは手が出せないだろう。



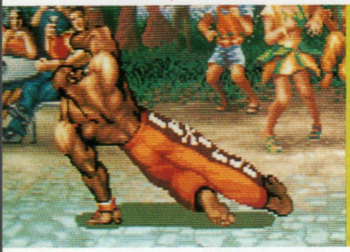
●フライングムエタイキック（斜めジャンプ中キック）

ディージェイのジャンプ攻撃の中では最もめくりに使いやすい技。大キックでもめくれないことはないがかなり難しいので、相手の起き上がりを攻めるときにはフライングムエタイキックのほうが無難かな。うまくめくられれば7段以上の連続技にもなるしね。



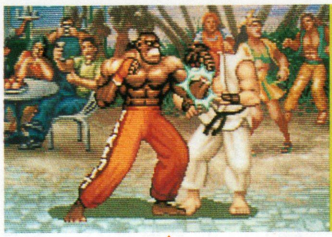
●スライディングヒールアッパー（しゃがみ大キック）

いわゆるスライディング。滑る距離は短いが、滑り終わる直前に片足を上げるため、上方への判定が強くなっている。滑る距離が短いためガードされたとしても相手にめり込んでしまうということがなく反撃を受けにくい。跳び蹴りをひきつけて当てるとスライディングヒールアッパーが連続で入るので簡単な2段攻撃の出来上がりだ。



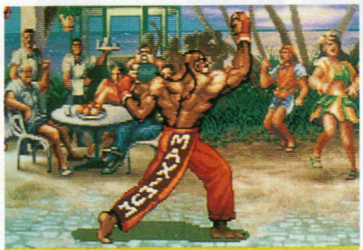
●グランドスクラッチ（しゃがみ中キック）

やられ判定がかなり後ろのほうにあり、敵の攻撃を受けにくい。なおかつ、出るのも早いし、当たると相手は転んでくれるので足払いの中では全キャラ中でもかなり強い部類に属する。ザンギエフの大足払いやキャミィのスパイラルアローにさえも、少し遠くから出せば一方的に勝てる。



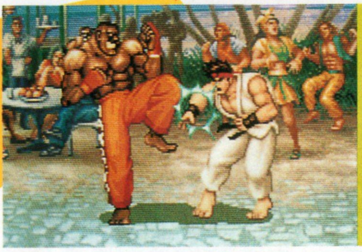
●アッパー（近距離立ち中パンチ）

キャンセルのかかる技なので連続技の中にあって絶大な効果を発揮する。大キックで跳びこんでアッパーにつなぎ、それにキャンセルをかけてエアスラッシャーやダブルローリングソバットが連続技になる。難度も高くなく威力もバツグンなので、積極的に狙っていこう。



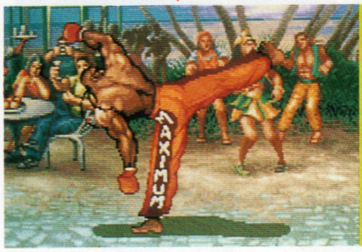
●ブラストアッパー（遠距離立ち大パンチ）

マシンガンアッパーが溜まっていないときの対空技になる。相手の跳びこみに対して、置いておくような感じで早めに出しておけば一方的に負けることは少ない。なるべく遠い距離で出すように心がけよう。



●フェイスブレイカー（近距離立ち大キック）

普通にプレイしていては、あまりお目にかかることのない技。かなり相手に近くないと出ないので、ピヨった相手にとどめを刺すくらいしか使いみちがないような。ただ、キャンセルがかけられる技なので、フェイスブレイカーからキャンセルして、マシンガンアッパーなどというような連続技はかなりの屈辱技となるであろう。



●マキシマムキック（遠距離立ち大キック）

かなりリーチが長いので、おもむろに相手の目の前に足を出してやろう。波動拳の出かかりを狙ったりもできる。体力がリードしているなら相打ち覚悟でも、つかつかと歩いていって蹴っとばしてやろう。

フェイロン

Fei Long

もも

熾炎脚	烈火拳	必殺技
←↓↙ +キックボタン	↓↘→ +パンチボタン	
		

必殺技

●熾炎脚
フェイロンの強力な対空技。逆昇龍拳コマンドで出しやすい上に、出る瞬間、無敵なので、起き上がりに出せれば強い。連続技としても使える。

●烈火拳
三回連続して入力すると、強力な三段突きになる。キャンセルをかけて三発入れば威力は大きい。出るのが速いので、突然の奇襲や返し技としても使える。



熾炎脚をおみまい。



相手の攻撃もこの風迅脚で…



フェイロン技紹介

飛び道具のない分は、強力な通常技でカバーしろ。通常技を極めれば、地上最強に一歩近づけるぞ。



●二鷹爪（斜めジャンプ大パンチ）

近距離から跳び込むときは、この大パンチが使える。攻撃判定が意外と大きいので、相手の対空技に打ち勝つこともある。引きつけて当てれば連続技にも簡単につなげられるので、相手がピヨったら大パンチで跳び込もう。



●風迅脚（斜めジャンプ大キック）

少し遠い間合いから跳び込むときは、大キックのほうがいい。空中で攻撃判定を二回も出しているので、早めに出しても地上の相手に当てることはできる。飛び道具を跳び越えて、足の先端を当てる感じがよい。



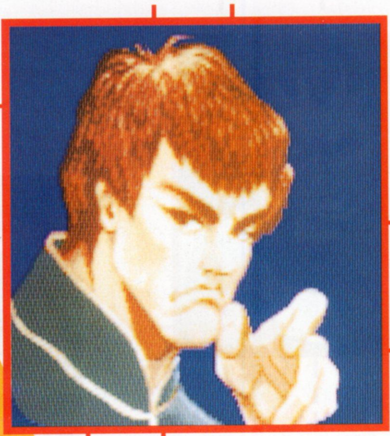
●遠撃蹴（レバー入れ大キック）

一歩前進してからの二段蹴り。一発入れば必ず二発目も入り、そこから立ち大パンチや大足払いを出せば三段攻撃にもなる。相手の起き上がりなどに重ねておくと効果的。ただし、攻撃判断が出るまでに隙が大きいので、簡単に反撃される。



●蛇頭突（立ち小パンチ）

主にブランカに対して牽制として使う。他には、連続技としても使える。ザンギエフ相手ならば最高（超連射必要）7発入る。しかもキャンセルで必殺技につなげば、10段まで可能。





●追刃拳（しゃがみ中パンチ）

フェイロンの攻撃のなかで、一番リーチのある技。対CPU戦、対戦において主に牽制として使うことが多い。ただし、相手の足払いに負けることが多いので、足払いなどを混ぜて使うと効果がある。



●掃脚蹴（中足払い）

リーチはあまりないが、使う場面は多い。これも、中パンチや大パンチに混ぜて出せば利用価値は高い。相手の起き上がりにこの中足払いを重ねておいて入れば、そのまま立ち大パンチにつながり、連続技にもっていくこともできる。



●龍吼掌（しゃがみ大パンチ）

中パンチと同じくらい使用頻度の高い技。攻撃判断が非常に大きいので、中パンチや足払いに混ぜて出していると、相手の技の出かかりなどを止めることが多い。ガイルやブランカの足払いや、ダルシム、バルログの攻撃にも打ち勝つことができる。

M・バイソン

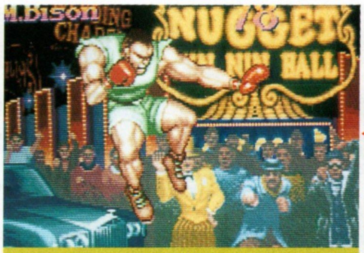
F-GLD

新必殺技、新グラフィックが追加されたはいいが、リーチが短いなどの欠点がイタすぎる。以前と比べて弱体化した彼の運命やいかに…



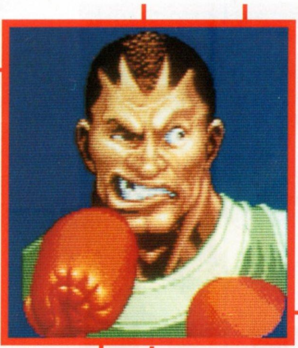
●ジャンピングストレート（ジャンプ小キック）

以前では上りジャンプ大パンチを相手のしゃがみに当てることができたが、今回は上り小キックでしか当てることはできない。それでも以前のようにダッシュアッパーをすかした時やヘッドボマーの後に狙える。タイミングはかなり難しくなったぞ。



●ハンマースタンプ（垂直ジャンプ中パンチ）

相手が跳んで来たのを見てから狙える対空兵器。垂直ジャンプ大パンチのハンマープレスも同じ技だが、こちらは出るのが少々遅い。どちらとも早めに出さなくてはならない。でもバルログのようにリーチの長い敵には負けることもあるぞ。

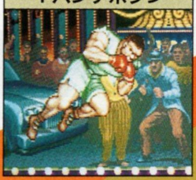


新必殺技

●バッファローヘッドバッド

バイソン初の無敵技。ヘッドバッドで相手に突っ込んでいく技。出るまでにちょっと間があるが、ガードされても反撃をくらいにくい。

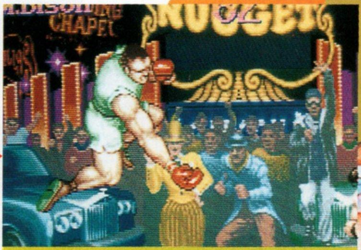
バッファローヘッドバッド
⬇溜めて⬆＋パンチボタン





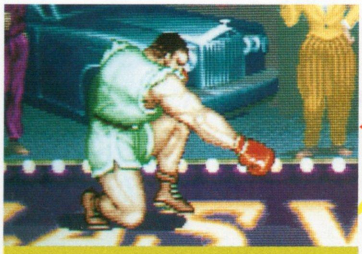
●ロージャブ（しゃがみ小パンチ&小キック）

かなりリーチが短くなったが、連続技にからめるために必要。パンチのほうは連射性があり、キックのほうは攻撃判定が下にある。キックのほうはターボ時のしゃがみ中キックと同じような使いかたができる。



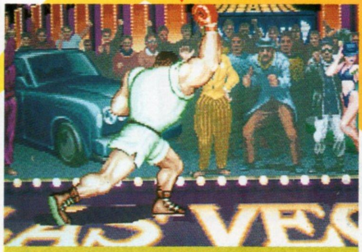
●ヘッドクラッシュストレート（斜めジャンプ大パンチ、大キック）

今までのジャンプ攻撃に比べ攻撃のリーチが短くなったが、下向きになった。これで今までできなかったジャンプめくり攻撃が可能に…、でもあまり大した使いみちはない。



●アンダーブロー（しゃがみ中キック）

ターボ時の対足払い兵器と同じように、今度は新グラフィックで完全な対足払い兵器となった。敵の足払いに当てやすくなったが、その分くらいやすくなった。足払いばかり出して来る相手にはバリバリ狙おう。ちなみにこの技は立ちでガードできない唯一の技の一つだ。



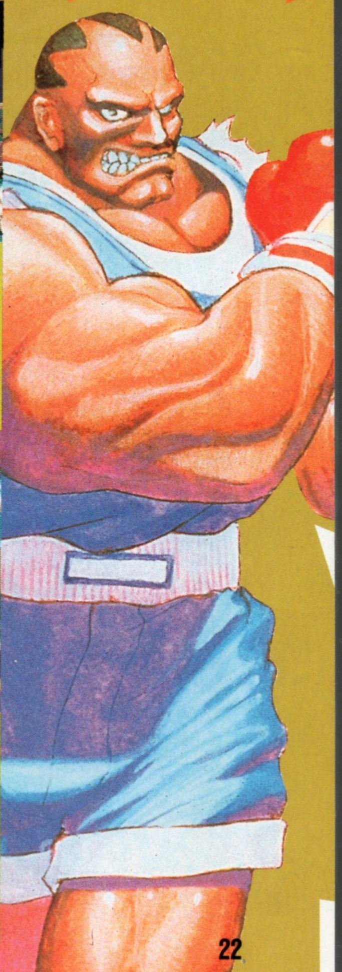
●バッファローアッパー（遠距離立ち中パンチ）

今までどおり、対空としてかなりの威力を発揮。少々早めに出せばOK。しゃがみ大パンチのライジングアッパーも同じようにして使える。もちろん下方向に溜まっていればバッファローヘッドバッドでいい。



●アースクェイカー（しゃがみ大キック）

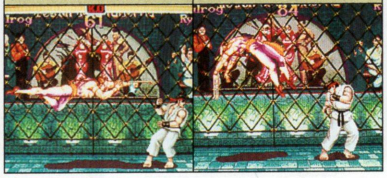
今までどおり、相手を転ばせるための足払いパンチ。グラフィックが変わったが、あまり変更はない。相手の技を先読みして狙っておくなどし、ガードされたらダッシュストレートやバッファローヘッドバッドでカバーしよう。



新必殺技

●スカイハイクロー
バルセロナや、イズナ同様壁向かいジャンプしたのち、爪から突っ込む。このとき再度パンチボタンを押すと腕を伸ばし、威力を倍化できる。
●ショートバックスラッシュ
パンチボタンとの違いはバック転の回転数。3回転と思って、のこのこ歩いてきたら投げてやろう。

スカイハイクロー	ショートバック スラッシュ
⬇溜めて⬆ ＋パンチボタン	キックボタン 3つ同時押し

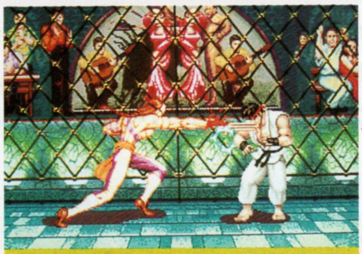


バルログ

FRS-N,O

動きの素早さとリーチの長さが特徴のバルログも、スーパーでは通常技がダッシュターボに比べ2/3近く刷新。これからが本領発揮だ!!





●スラッシュクロー（遠距離立ち中爪）

立ち大爪のつぎにリーチのある技が、この立ち中爪だ。この技も少しスローなので、そうシャカシャカと出すわけにはいかないが、相手が動きたくなるようなところにスッと出すと当てやすい。例えば、ローリングクリスタルをガードされたとき、しゃがみの小or中爪を続けてガードさせるのはバルログ使いのセオリーだが、このあと、相手は反撃に出たくなるもの。ここで、この立ち中爪を出すわけだ。こんな使い方が狙い目である。



●ハンティングクロー（斜めジャンプ大爪）

ダッシュターボでの大キックよりも、下方向に強化された。跳びこみには、この技が最適だろう。当たったら、しゃがみ中足→しゃがみ中爪の3段を狙ってみよう。



●ムーンティアドロップ（斜めジャンプ大キック）

スーパーになってから、攻撃判定面において斜めジャンプ大爪が大幅に強くなったので一見使わなそうではあるが、一部のキャラに対してはめくりに使え、これによって4段攻撃が可能となった。





●パワークロー（垂直ジャンプ大爪）

前作ダッシュターボにおける、垂直大キックのかわりに使う、といえば?そう、空中での対空技だ。このスーパーでは相手の跳びこみを空中で返すにはこの技がいい。

もし、自信がなければかわりに垂直ジャンプ中爪を早めに出そう。



●サーベルクロー（しゃがみ大爪）

技のグラフィックは前作ダッシュターボでの、立ち小、中爪を流用しているが、攻撃判定面では強力にパワーアップ。

完璧に対空用として設定された技で、リュウやケンの跳び蹴りはおろか、春麗の跳び蹴りをも返すことができる。

ただ、技の出が遅いので、思ったよりも少し早めに出さなければならない点と、相手が頭上に落ちてくるような角度で跳びこまれると技がスカされてしまうことに注意しよう。



●スコーピオンテイル（近距離立ち中キック）

普段は使わないが、相手が転んだときに密着して少し早めに重ねるように出せば、ヒットした場合にしゃがみ中足払い→しゃがみ中爪と「起き上がり3段」として使うことができる。決まると結構カッコイイぞ…。



●バスタークロー（遠距離立ち大爪）

スーパーストII全キャラを通じた中でも驚異的なリーチをほこる技。この長さはダルシムもビックリ!!出るのが遅いので、しゃがみの小or中爪などの素早い技からつなげるといいだろう。ブランカのローリングをガードしたら、この技を出して返り討ちにしてやろう。



●ポイズンニードル（遠距離立ち中キック）

相手の出鼻をくじくのに使える。バルログの新通常技は、どれもこれも出が遅いが、この技は比較的素早いほうの部類に入る。

特にサガット戦に有効で、目の前でうろちょろして突然この技をピッと出すと、なぜかよく当たる。対戦でサガットと当たったら試してみよう。



サガット

A·H=ACE

抜群の破壊力とリーチ。サガットこそ頂点に君臨すべきキャラクターだ。新生タイガーニークラッシュで今こそサガット最強伝説を。

新必殺技

●タイガーニークラッシュ
タイガークラッシュが新しく生まれ変わった。下から突き上げ2発入る。ダメージもダッシュターボよりも多くなり、より強力な技になった。

タイガーニークラッシュ
↓→↗ +キックボタン





●ジャンピングタイガーキック（垂直、斜めジャンプ大キック）

サガットの対地攻撃で最もリーチの長い攻撃。前方にかなり強く、攻撃力も非常に高い。飛び道具を遠間から跳び込んで足の先を当てたり、相手がピヨったり、先読みで近間からの跳び込みが成功したときなどはこのキックからの3段、4段攻撃を狙ってみよう。

さらに対空技としても有効で、相手が跳び込んできたところをこちらも跳び込んで撃墜が可能。特にコンドルダイブにはアッパーカットよりも有効。



●ジャンピングタイガードロップ（斜めジャンプ小キック）

下方に最も強い跳び込み技。ラッシュをかけるときなどによく使う。相手の起き上がりに跳び込むといいだろう。サガットは基本的に跳び込むときはこの技かジャンプ大キックのどちらかにしておこう。



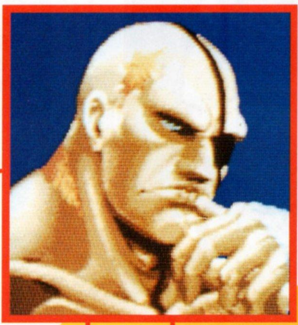
●ジャンピングジャブ（垂直、斜めジャンプ小パンチ）

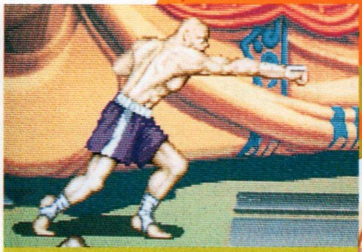
対空技。超早めに出すこと。たまに使うと相手はまず返せない。しかし絶対的な強さがあるわけではないので乱用は禁物。タイガーアッパーカットと併用して使っていくこと。ジャンプの高いキャラに効果的。



●タイガーキック（しゃがみ大キック）

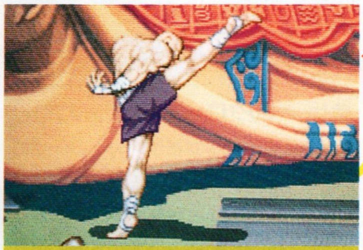
とにかくリーチの長い攻撃。対空としても牽制としても、間合いを離すのにも使える。足先が当たるように当てるのがコツ。大足払いなので、相手は転ぶし、ダメージもまあまあ。積極的に使おう。





●タイガーストレート（遠距離立ち大パンチ）

主に対空技として使う。ダメージは大きいしリーチもある使える技だ。特に出るスピードが早いのが売り。タイガーアッパーカットがとどかない、と思ったらこの技で返そう。くらい判定も大きいので本当に先を当てる、といった感じで。



●ハイキック（立ち大キック）

キャンセルをかけられるようになったのが最大のポイント（ただし1発目のみ）。ただでさえ破壊力のある連続技を持つサガットがさらに、大攻撃をキャンセルできる、という極悪さをプラスし相手に大ダメージを与えることが可能になった。連続技の中継点として重要な技だがここまででピヨってしまうことがあるキャラもいる。対空技としても可。



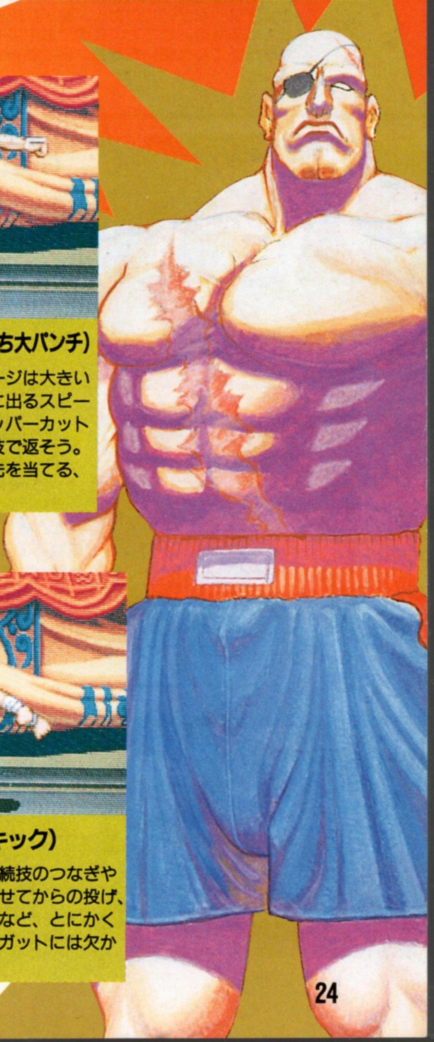
●ミドルキック（立ち中キック）

この技もキャンセルがかかるようになった。大キックからのキャンセルで入らないキャラなどに使う。技、一つ一つを単体で見ると、大キックよりもこの中キックのほうが使える。相手の跳び込みの牽制になかなか使えてこれにタイガーショットを組み合わせて使うと効果的。



●ローキック（立ち小キック）

前作まで同様使える技。連続技のつなぎやラッシュでの連打、ガードさせてからの投げ、相手の足払いのスキに入れるなど、とにかく早く、リーチもそれなり。サガットには欠かせない技だろう。



ベガ

TKO

サイコは弱体化したものの、相手が転倒するようになったダブルニープレスと、ボタン連打で入る連続技が実に強力だぞ。

新必殺技

●デビルリバース
新規に追加された新必殺技。ジャンプして相手の背後から回りこむように攻撃するが、ジャンプ頂点からの攻撃動作が今一つ緩慢で、撃墜されやすいのが難点。

●サイコクラッシャーアタック
ダッシュターボからの変更点として、尻尾の部分の攻撃判定がなくなったため、落ちぎわにサイコの尻尾を当てる攻撃（通称サイコテイル）ができなくなった。

●ダブルニープレス
命中した場合、相手が倒れるようになったのが最大の変更点。ガードされた場合の硬直時間も、ダッシュターボの頃よりは短くなったようだ。

●ヘッドプレス&スカルダイバー
どちらの場合も、ガードされても相手の体力を削れるように変更されている。これで、しゃがみ小パンチキャンセルなどで出す意味ができたといえよう。

デビルリバース

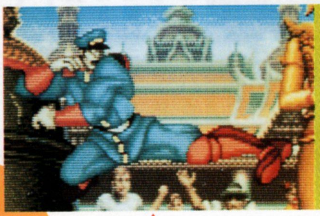
⬇溜めて⬆＋パンチボタン





●ヒールスマッシュ

一度出すと出っぱなしになるうえに、かなり攻撃判定が強い。垂直ジャンプの着地際に、ガイルやダルシムに足払いやズームパンチを重ねられても（相打ちになることもあるが）ほとんど、それらに対して勝ってしまうのだ。
ただ、横方向への判定はそれほど強くないので、対空兵器として使う場合はスピンクラッシュと併用しよう。



●スピンクラッシュ

絶対的な対空兵器を持たないベガには、なくてはならない技。相手が跳び込んできた場合には、とっさにこれで返せるようにしよう。
相打ちになるケースも多いが、こちらは大攻撃なのでその点については一向に構わない。



●ニーミサイル

同じく斜めジャンプ攻撃に、大で出すトマホークキックがあるが、斜め下方向への判定の強さはニーミサイルのほうが上なので、使い勝手の良さという点から、通常はこちらをメインに使っていくのがいいだろう。
強力な対空兵器を持たないキャラや、スライディングを多用してくる相手などには特に効果的だ。



●ショートヘルニーキック

リーチの短い技なので、一見何の使い道もないと思われるだろうが実はそうではない。
まず、相手方向にレバーを入れたまま密着した状態でボタンを連打すれば、かなりの量のダメージを相手に与えることができる。
加えてこのショートヘルニーキックは、なんとシャドーミドルキックへとつなげることが可能なのだ。小攻撃が手軽に大攻撃へとつながるというのは、CPU戦はもとより、対戦においても重要なファクターと言えよう。





●シャドーミドルキック

大攻撃なのでスキは大きいものの、そのリーチの長さはどのキャラに対しても有効な攻撃手段であることは言うまでもない。
ただし、足自体のやられ判定も大きくなっており、こちらの攻撃判定ギリギリの位置で小パンチなどを連打されているとそれだけで止められてしまうため、そういう場合にはさらに一歩踏み込んで攻撃するようにしよう。





●ホバーキック

相手方向へと地面をスライディングして攻撃するが、ガードされた場合はまず間違いなく相手の反撃を受けてしまう。
そのため、これ単体で相手を攻撃するのではなく、立ち大（中）キックと併用するのが有効だろう。立ち大（中）キックを返そうとして小パンチなどを連打している相手をこれで転倒させ、その起き上がりを攻めるなどの攻撃パターンに持ちこんだりできる。



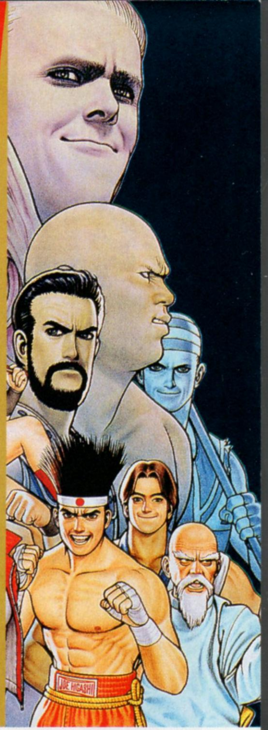
●ブラストストレート

ダッシュターボでは不可能にされてしまった、リュウ、ケンのジャンプ大キックやガイルの跳び込みによる攻撃が返せるようになった。少なくともこの2キャラに対しては、そうそう手軽に跳び込んでこられることはなくなるだろう。もちろん、前述の2キャラ以外にもそこそこ使える。



餓狼伝説 SPECIAL

Evolution of The LONE WOLVES



餓狼伝説から餓狼2、スペシャルへと流れる餓狼伝説ワールド。対戦格闘ゲームとしての進化の軌跡を検証していってみよう。

石井ぜんじ

プレイヤーから熱い支持をうけた餓狼伝説2の続編、それが餓狼伝説スペシャルである。新しくキャラも増え、連続技が決まるようになるなど細かい工夫が重ねられている。

そこで、餓狼伝説2から餓狼伝説スペシャルに至る過程においてどのようにゲーム内容が変わったか、またそれはなぜなのかについて考えをめぐらせてみた。

新キャラ3人が登場！

餓狼伝説スペシャルは、従来の8キャラに加えクラウザーと闇の三闘士が使えるようになり、さらに新キャラ3人が加えられている。この新キャラ3人はまったく新しいキャラではなく、1作目の餓狼伝説に出てきたキャラである。餓狼伝説のラストボス、ギース・ハワード、テリーの師匠とも言えるタン・フー・ルー、テリーのライバル、ダック・キング。餓狼伝説の人間関係で重要な位置を占め、キャラクター的にカリスマ性をもっているキャラが選ばれている。リチャードが登場していたら、相当特異なキャラになったろう。

(個人的にはリチャード・マイヤーも出してほしかったが)。

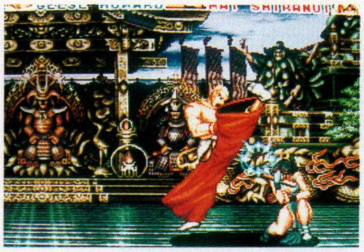
ツボを押さえた新キャラを出すことによって、いっそう餓狼伝説の世界を固めていこうという意図がはっきり感じられる。餓狼の世界が好きなファンには、うれしいサービス精神である。



ボガード兄弟の師、タン・フー・ルー。小回りのきくキャラだ。



餓狼伝説では印象の薄かったダック・キング。いつもヒヨコを頭に入れている。



死の淵から蘇ったギース・ハワードだ。



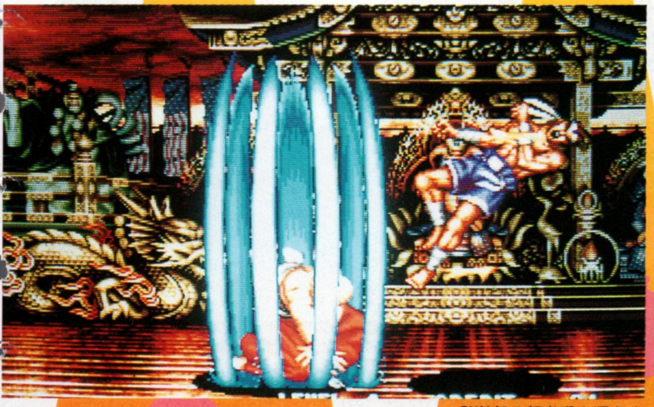
連続技追加によるゲーム性の変化

連続技という概念がなかった餓狼伝説2だが、この餓狼伝説スペシャルは新しく連続技がバリバリ入るようになっている。これによって、対戦プレイの爽快感、緊張感がずっと増すことになった。

餓狼伝説2は、通常の対戦においてハマリになったり、理不尽なまでに一気に体力を減らされたりしないように細心の注意が払われている。そのため、ライン移動に加え、前方ダッシュがなく跳び退きだけ存在したりするのだ。同じ理由で連続技も入らないし、残り体力が少なくなるとなかなかゲージが減らなくなるのだと思われる。

しかしそのままでは、いったんリードされるとなかなか取り返すことができない。少しずつ体力を削り合う実にチマチマした闘いになってしまう。それを補う役目を果たしていたのが超必殺技である。ゲージが赤くなると一発逆転の可能性が出てくるようになっている。

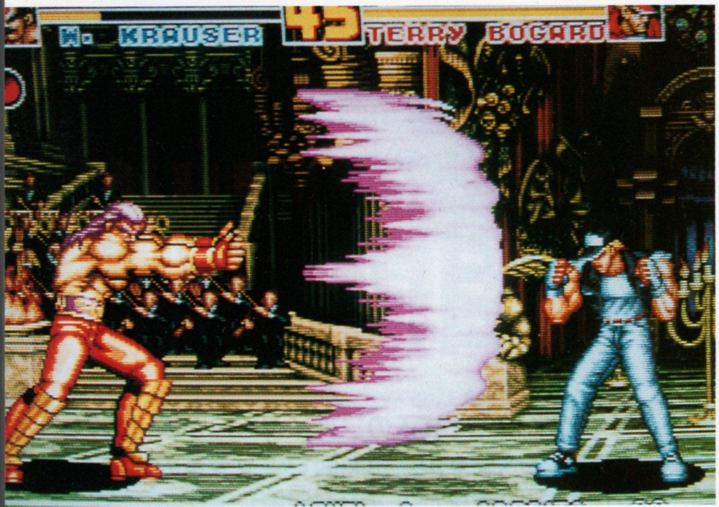
このように餓狼伝説2はそれで一応筋の通ったゲームになっているのだが、スペシャルでは連続技が取り入れられたため、ゲームの内容が大きく変わってきている。



一発逆転の超必殺技を狙え！



連続技の存在で、闘い方に少なからず変化が生じた。



使いこなせばブレイクスパイラルは相当強力。小技をガードさせて入れることも可能。

例えば、ジャンプからの攻撃がとても重要になってきたことがあげられる。餓狼2では連続技が入らない、くらい投げもあったため、ジャンプで跳び込む意味があまりなかった。しかし、今回は連続技が加わったため（ライン移動できないステージが加わったなどの理由もあるが）ジャンプでの攻防が重要になってきている。

逆に連続技で減らされる可能性があるため、超必殺技の減り方はやや少なめになってきた。だがそれにも増して、連続技の存在、技をくらったりガードしたりしたときに減る量が増えたことはスピード感を高め、緊張感をぐっと盛り上げているのだ。

超必殺技の進化

新キャラが増えたことにより、新しい超必殺技も作られることになった。餓狼伝説2の超必殺技はもう知れ渡っているため、わかりやすい出し方ではたちまちのうちに見つけ出されてしまう。そのため、餓狼2では最大5方向にレバーを入れるコマンドだったのが、8方向までに増えることになった。中には、ジャンプしたり技を出しながらでないと出しにくいものもある。

しかしそれでも、公表される前に対戦で使っているプレイヤーも数多く見られた。

今回は各超必殺技にそれぞれ調整が加えられ、威力にかなり差がついた。舞の超必殺忍蜂は、餓狼2より減りが少なくなっている。それに比べ、出しにくいダックキングのブレイクスパイラルなどは威力がとても高い。

旧キャラの超必殺技に関しては、今まで使いにくかった技が、出るまでのスピードが速くなり使い易くなっている場合が多い。超必殺技の性能や威力については、かなり研究されて進化しているようだ。

誌上で発表前から、街ではガンガン超必殺を出せるプレイヤーがいたのは驚き。

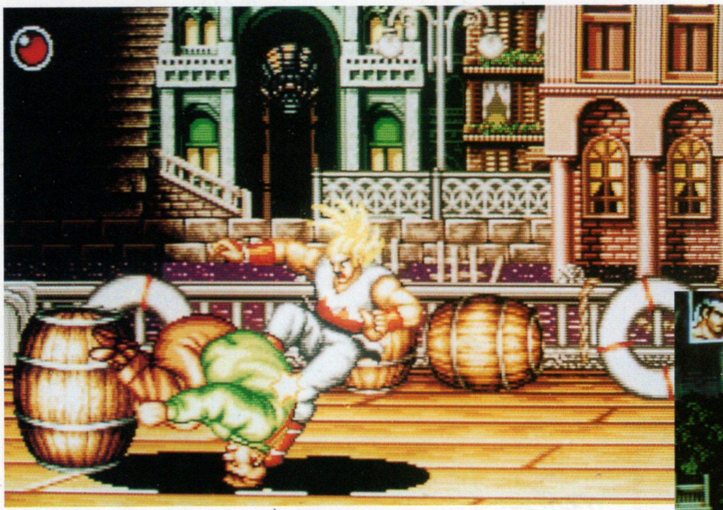


必殺技や避け攻撃の変化

旧キャラの必殺技はかなり変わったものもあるが、特筆すべき変化はダウンのしかたである。スペシャルになってから、小の必殺技をくらうと短いダウンをするようになった。ダウンを一応することによって当たってしまったという感じは出ているが、倒れている時間は短い。このため、対戦プレイで操作できない時間が大きいという不快感が少なくなり、対戦のテンポがずっとスピーディーになった。

それは避け攻撃についても同様だ。避け攻撃のダウンが短いダウンになったため、不快感が少なくなった。ただし、その分爽快感も減っている。

このように、餓狼伝説スペシャルというゲームは、餓狼伝説シリーズの1作として、さまざまな研究の結果生み出されてきたものだということが感じられる。近年は対戦ゲームが数多く発売されているが、どこも少しずつ進化している。その進化のさまが最も顕著に現れているのが餓狼伝説スペシャルだ。対戦格闘ゲームの今をリードする作品であると言ってもよいだろう。



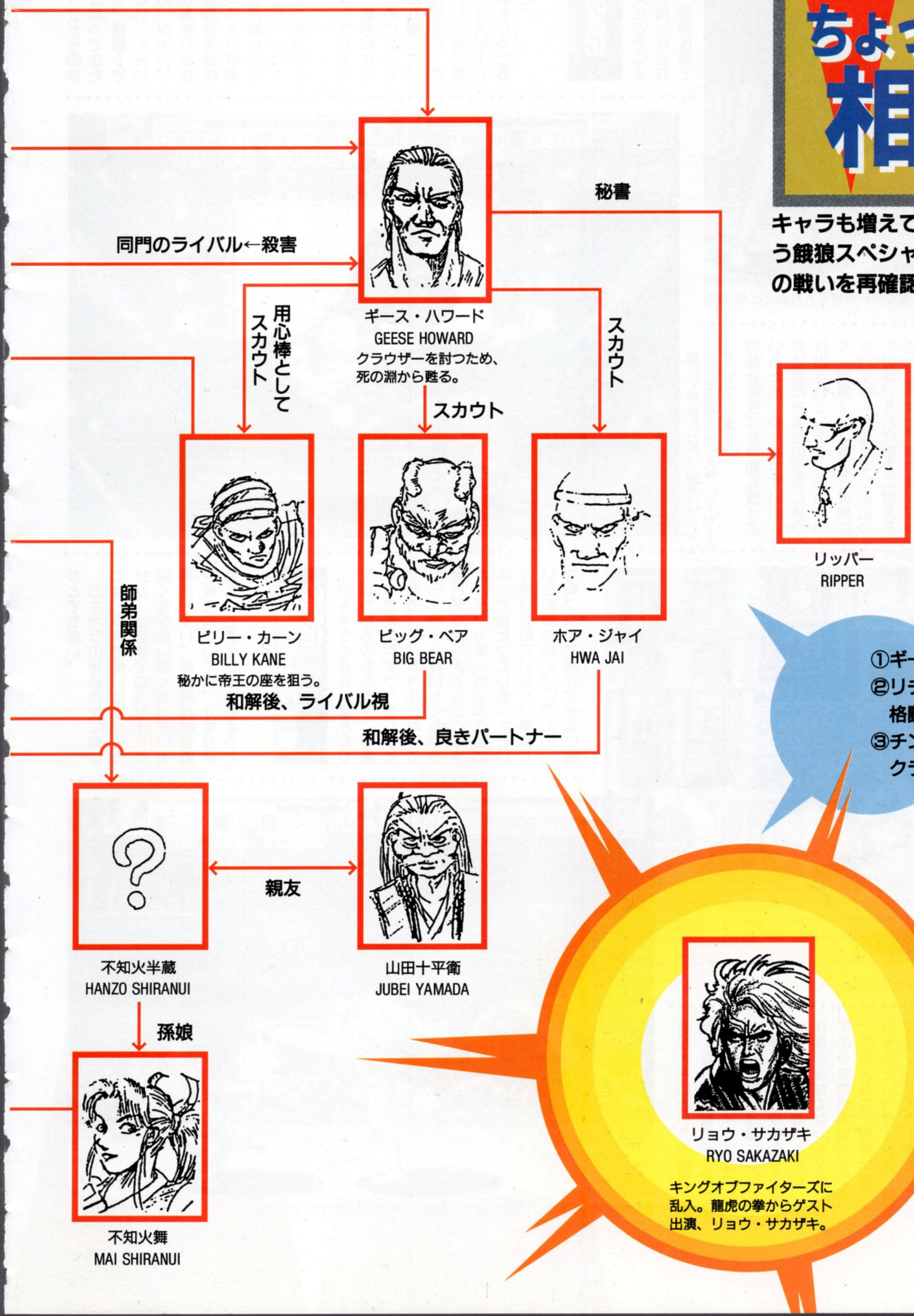
小破岩激をくらってもすぐ立ち上がるようになったのだ。



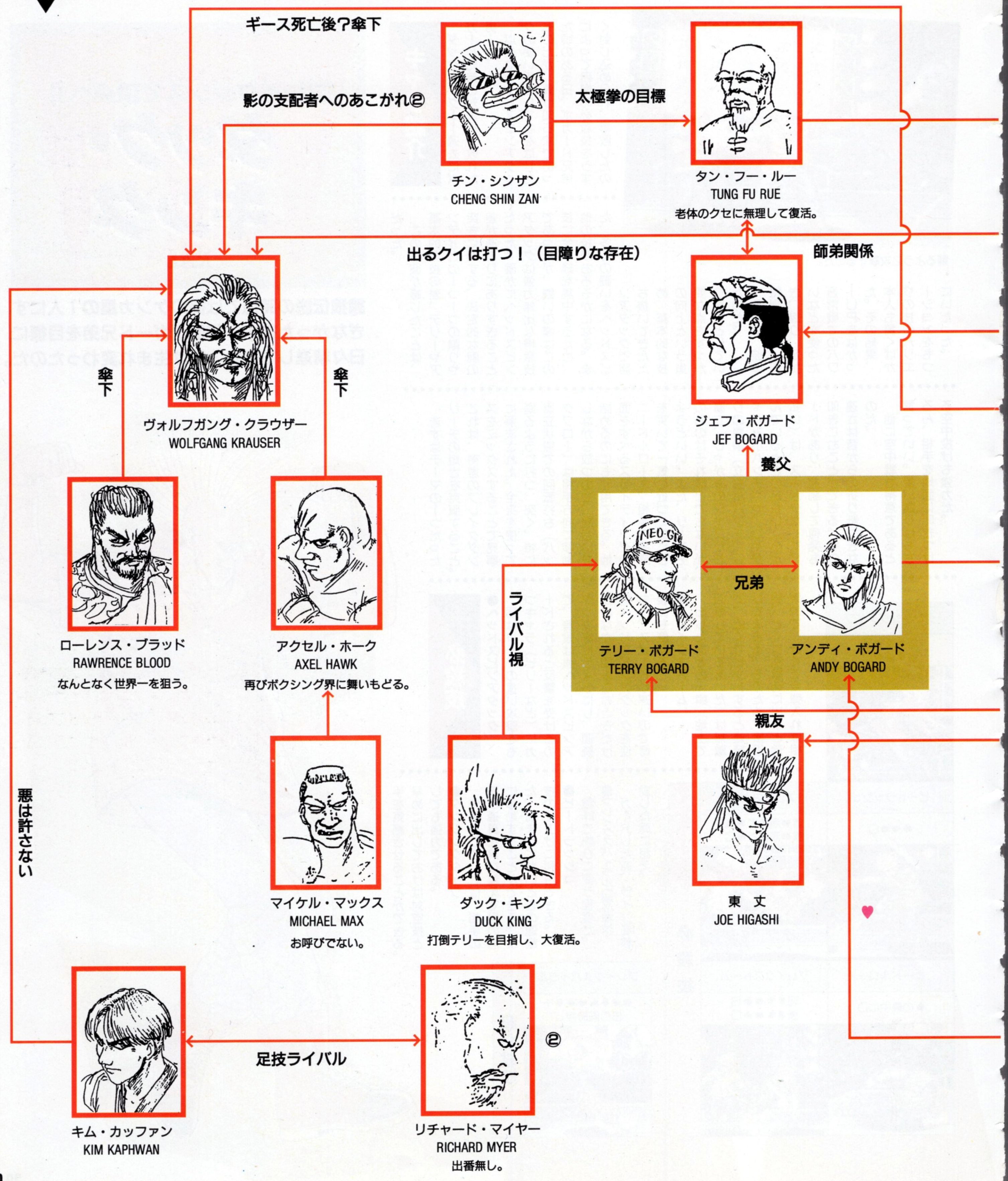
腹の立つほど強力かった東の避け攻撃は、少し出るのが遅くなった。

餓狼伝説スペシャル ちょっぴり改訂版 相関図

キャラも増えて15人のファイター達が覇を競う餓狼スペシャル。相関図でキャラ達の宿命の戦いを再確認だ！（田渕健康）



①ギースはジェフとの継承争いに敗れる。
②リチャードはパオパオカフェにおいて格闘家の良き相談相手となっている。
③チンは香港マフィアとのつながりからクラウザーの噂を聞いている。


ギース死亡後？傘下
影の支配者へのあこがれ②
太極拳の目標
チン・シンザン
CHENG SHIN ZAN
タン・フー・ルー
TUNG FU RUE
老体のクセに無理して復活。
出るクイは打つ！（目障りな存在）
師弟関係
ヴォルフガング・クラウザー
WOLFGANG KRAUSER
傘下
傘下
ジェフ・ボガード
JEF BOGARD
養父
兄弟
テリー・ボガード
TERRY BOGARD
アンディ・ボガード
ANDY BOGARD
ライバル視
ローレンス・ブラッド
RAWRENCE BLOOD
なんとなく世界一を狙う。
アクセル・ホーク
AXEL HAWK
再びボクシング界に舞いもどる。
親友
悪は許さない
マイケル・マックス
MICHAEL MAX
お呼びでない。
ダック・キング
DUCK KING
打倒テリーを目指し、大復活。
東　丈
JOE HIGASHI
足技ライバル
②
キム・カッファン
KIM KAPHWAN
リチャード・マイヤー
RICHARD MYER
出番無し。

ブレイクダンスで頂点へ!!

ダック・キング

KAL

餓狼伝説の時点では街のケンカ屋の１人にすぎなかった彼も、打倒ボガード兄弟を目標に日々精進してきた。彼は生まれ変わったのだ。





踊るように攻撃するのだ。

キャラ紹介

ダックキング――過去にボガード兄弟と対決し、敗れた男……。

以前はヘッドスピンアタックの使い手として名をはせたものだが、負け知らずであった頃のある日、ボガード兄弟によって自慢の必殺技をうまく封じ込められ、惨敗したのだった。

この時彼が感じたことは、基本的な技の差、テリーやアンディとの一つ一つの蹴りや突きに関する、決定的な腕の差があまりにありすぎることだった。確かにヘッドスピンアタックは強力無比な得意技であったが、闘いの間はこの技に全神経を集中するため、他の技がおろそかになる。また、多くの闘いをヘッドスピンアタックで勝ち抜いてきたため、基本的な技の向上という重要な点をすっかり見落としていたのだ。

その後、彼は特訓に入り、突き、蹴り、足払いなどを使った通常戦でのパワーUPをはかった。その結果、本人も驚くばかりの技のバリエーションをもつにいたった。

まずはテーマの一つだったリーチの短さを克服すること。これは、得意のブレイクダンスをミックスすることで見事に解決された。全身を使って踊るように打つ、突く。特に直立状態での回転打ち（バックブロー）は相手方向に移動しながら放つので、間合いを詰めるのにも利用できる。地面をすべるスライディングのニードルローも、相手の不意を突いて一気に近づくのにちょうどいい。また、リーチそのものはそれほどでもないが、直立、しゃがみのジャブがわりの裏拳（立ち小パンチ、しゃがみ小パンチ）や、しゃがんでいるときの足払い（小足払い）は、スキが少なくスピードがあり、連続して何発も叩きこむことができる。拳の速さは昔からの折り紙つきなのだ。

他に空中戦も得意であると言っていい。鋭い蹴りはもちろん、相手を地面に叩きつける空中投げも強力だ。

必殺技

●ヘッドスピンアタック

弱はリーチの長い攻撃をもつキャラ（ビリーなど）にガードされると反撃を受けるので、普段は強ヘッドスピンアタックを使うようにし、連続技のなかに組みこむときだけ弱ヘッドスピンアタックを使おう。スピードが速いので奇襲にも使える。

●ブレイクストーム

出したあとの一瞬（地上で回転しているあいだ）は無敵で、近くでヒットすると連続して決まる。そのため、接近戦、とくに乱戦時に出すと効果的で、近くで全弾入れれば相手を気絶させることができる。早めに出しておけば対空技としても強力である。

●ダンシングダイブ

先読みしていれば、相手の飛び道具を跳び越えて目の前に移動することができる。また、溜まってないときの連続技の仕上げに利用できる。

●ビートラッシュ

趣味で削りに使う程度だ。

●ブレイクスパイラル（超必殺技）

ガードした時、ラインを移動した時に狙え。

必殺技

ダンシングダイブ

弱↓↙←B
強↓↙←D



ビートラッシュ

→←→C



H（ヘッド）スピンアタック

弱←溜めて→A
強←溜めて→C



ニードルロー

↘の最中にD



ブレイクストーム

弱↓↘→↗B
強↓↘→↗D



超必殺技

ブレイクスパイラル

←↙↓↘→↗↓＋
BC同時押し





人生の深みも渋みも分かるヤツ
タン・フー・ルー
DON

この世の悪を倒すべく、あのご老体が帰ってきた！小さなカラダにびっくりするようなパワーを秘めて、今日も老人は闘う。



キャラ紹介

タン・フー・ルーは一見すると何のとりえもなさそうなじいさんにしか見えない。のどかな日だまりで茶をのみつつ世間話でもしているのが似合う、そんな老人なのだが、彼の正体を知っておどろくなかれ、なんとテリー&アンディのボガード兄弟の師という肩書を持つスーパーじいさんなのだーそのタン・フー・ルーの秘密に今回はふれていこう。

タン・フー・ルーの能力の特徴として、力強さにこそ欠けるものの小技（通常技）のさえが光っていることがいえる。一般にスキが小さい小技が特に使えるキャラクター、それがタン・フー・ルーなのだ。

タン・フー・ルーの小技の使えるところは、立ち小キック、小パンチやしゃがみ小キックをピシピシと出しているだけでそれなりの闘いができるところにあるだろう。連打もある程度効くので、効果的に使っていけばチョコマカと小技を出すだけで相手にとっては脅威となる。

さらにタン・フー・ルーの武器ともいえる技が大足払いである。実はこの技は必殺技以上に使える技で、実際タン先生使いにとって「困ったときの大足払い」といわれているほどである。

この技は単に判定が強いだけでなく、リーチの長さ、出るまでの時間、ガードされたときの対応（キャンセル必殺技が出せる）など、いろいろな面においてオイシイ点だらけなのだ。

この人は必殺技にたよるような一発屋ではない、長い時間をかけてジワジワと相手を攻めていく、そんなキャラクターなのだ。

必殺技

●箭疾歩

相手に向かって素早く踏みこんでパンチ（突き）をたたきこむ技だ。小箭疾歩はスキが少ないが進む距離、パワー共に小さくイマイチ利用価値が低い。逆に大箭疾歩はスキが大きくガードされたらハマルという欠点があるものの、連続技のフィニッシュとしての利用価値はとても大きく、この技がタン・フー・ルーの攻撃の核をなしているといってもいいだろう。

●撃放

気合を溜めて頭上に巨大なオーラを出して空中の敵を討つ技。とっさに出すことがムズイという欠点はあるものの、うまく使えれば（無敵時間をうまく使えれば）対戦において強力な技になるぞ。

●烈千脚

この技は溜め系の技なのであまり使うことはないのだが、対戦においては接近時に多用する技だ。決まったときが快感だぞ。

●衝波

飛び道具のないタン先生にとって実に使える技、歩き衝波を小で連発したり大足払いからキャンセルしての大衝波は相手にとってイヤな存在である。この技をうまく使えば対戦レベルも上がるぞ。

必殺技

撃放	箭疾歩
Cボタン連打	弱↓↙←A 強↓↙←C
	
衝波	**烈千脚**
弱↙溜めて→A 強↙溜めて→C	弱↙溜めて↗B 強↙溜めて↗D
	

超必殺技

旋風剛拳
→↘↓↑＋ BC同時押し


地獄の淵から帰ってきた男
ギース・ハワード

MOMO

あの、餓狼伝説のボス、サウスタウンの影の支配者ギース・ハワードが帰ってきた。すべてを当て身で投げまくれ！



キャラ紹介

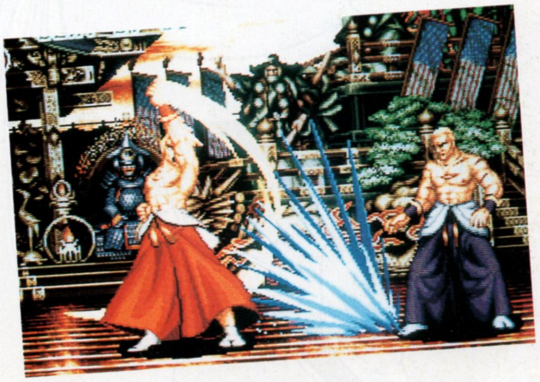
かつて、サウスタウンを裏から操っていた影の支配者、ギース・ハワード。

そう、彼は一年前にボガード兄弟に敗れ、死んだはずなのである。

しかし、彼は生きていたのだ―全身を傷だらけにし、不死身の肉体を持って、ボガード兄弟に復讐をしに帰ってきたのだった。

前々回の餓狼伝説のボスであったギース・ハワードが、あのときの強さをそのまま残して、選べるキャラクターとして帰ってきたのだ。

異常なまでに速かった、あの烈風拳もそのままで、さらに烈風拳と烈風拳を2つ重ねて出す新しい技、ダブル烈風拳まで身につけたのだ。



片方で溜めて、もう片方で発射する、ダブル烈風拳だ！

当然、餓狼伝説のときの脅威だった当て身投げも使えるぞ。前回ほど万能ではないが、必殺技やジャンプ攻撃、さらにはライン移動攻撃まで投げ返すことができるのだ。

これが上段当て身で投げられるもので、中段では、足払い以外の通常技すべてを投げることができるのだ。

この2つの当て身投げを使い分ければ、足払い以外ならすべてを投げることができるぞ。

そして、さらに強力な技、疾風拳と超必殺技、レイジングストームを覚えたのだ。

空中ならば、どんな位置でも出せる疾風拳は地上の相手には、強力な技となるはずだ。

跳び込むと見せかけて、低空で疾風拳を出せば、対空技で落とそうとする相手に当たるだろう。

超必殺技、レイジングストームは使いにくい技だが、減りはハンパじゃないぞ。

立ちの大キックや、しゃがみ大足払いなどをキャンセルして出せば、当たることもあるはずだ。

また、起き上がりなどにも出せば、よく当たることもあるぞ。

対戦において、かなり上位にくるキャラクターだぞ。

超必殺技

レイジングストーム
↙→↘↓↙←↘ +BC同時押し



必殺技

当て身投げ	疾風拳	烈風拳
←↙↓↘→↗ B	弱 ジャンプ中↓↙← A	弱 ↓↘→ A
←↙↓↘→↗ D	強 ジャンプ中↓↙← C	強 ↓↘→ C



必殺技

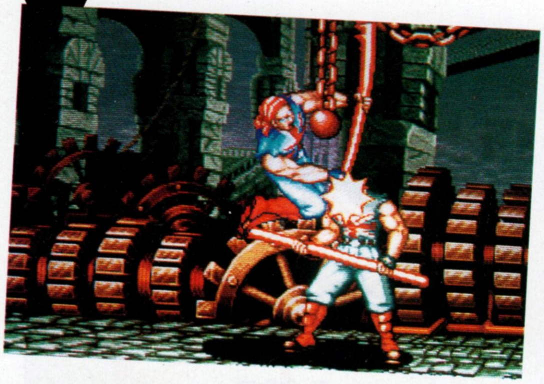
●**烈風拳** 出るまでの隙が少なく、スピードのある、強力な飛び道具。強パンチで出せば、ダブル烈風拳となり、かなり上のほうまで攻撃判定がある。

対戦において、ギースのメイン攻撃となる。

●**疾風拳** 空中戦で異常なまでに強力な、空中飛び道具。かなり低い位置で出すことができるので、対空技で返そうとしている相手に、よく当てることができる。

●**当て身投げ** Bで上段、Dで中段当て身投げとなる。上段で投げられるものは、必殺技、ライン移動、ジャンプ攻撃である。中段は、足払い以外の通常技すべてである。

●**レイジングストーム（超必殺技）** 絶大な攻撃力を持っているが、なかなか当たらない。



ジャンプ攻撃は強力だ。このくらいの打点なら連続技につなげる。

棒術の寵児再び…
ビリー・カーン
C・LAN

洗濯が趣味という一風変わったキャラクターではあるが、その棒術は折り紙つきだ。中段打ちをメインに、相手を近づけるな！

キャラ紹介

幼い頃から両親がいなかった彼は、8歳年下の妹に少しでも楽をさせてやろうと、何でもやった。たとえそれが犯罪であろうと、だ。過去にギースの軍門に下ったのも、そして今、クラウザーにつき従っているのもそのためである。

イギリスで修業中であったが、キングオブファイターズが再び開催されることを聞き、出場に至ったのである。

棒術を駆使するビリー・カーンの特徴は、当然といえば、当然だが、その棒を使った攻撃にある。

小技の連打などはきかないものの、リーチの長さを最大限に生かした闘い方が大切になってくる。

通常使うのは立ち小パンチやしゃがみ大パンチが多い。こういった技でけん制しつつ三節棍中段突きなどの必殺技で相手をよせつけないようにする。

接近用の技では、小足払いが比較的出るのが早いので、接近戦でのつなぎとして重要な技といえよう。

立ち小キックは棒を地面について小さくジャンプしつつ移動するというかなり特殊な技である。これで飛び道具を越えることができるので、この技もうまく使えばかなりの効果を発揮するだろう。

ジャンプ攻撃は、ジャンプの軌道上反応されやすいが、攻撃そのものは強い。棒を前に立て、それを振り下ろすものが多く、これはいうなればシールドを張りつつ跳んでいくようなもの。スライディング系も含めて、かなり強力な対空技ですら潰すことができる。

ライン跳ばし攻撃は、出るのが速く、2回当たり判定がある。先を当てれば対空技になるほか、近い距離で小技に絡めて使ってもいいだろう。

対空兵器は、雀落とし、超火炎旋風棍などが確実だが、そうそうこれを出せる状況はないので、通常技の対空兵器も知る必要がある。しかし元々対空技に乏しいビリーだけに、先ほどのライン跳ばしのほか、避け攻撃、ジャンプ小パンチぐらいしかない。しかも避け攻撃は出るのが遅く、ジャンプ攻撃はほぼ先読み。結局ガードするのが無難か。

必殺技

●三節棍中段打ち

棍を伸ばして中段を突く技。ビリーの必殺技のうち、最も使用頻度が高いといえる。

遠間ならカウンターでやられることもないし、飛び道具も消せ、当て身投げをやられることもないといいことづくめ。

●雀落とし

溜め技であるため、対空に適してるとはいえ使いづらい。先読みで使うのも一つの手だ。

●旋風棍

CPUのように対空技に使ってはいけない。連続技のえじきだ。削りや連続技に使うといいだろう。

●強襲飛翔棍

小、大で滞空時間が異なり、空中制御も可能。実はうまく使えばかなり強い。

●超火炎旋風棍（超必殺技）

使える部類に入る超必殺だ。出た瞬間は一瞬無敵である。

超必殺技

超火炎旋風棍
↓↘→↘↓↙←↖
+AC同時押し



必殺技

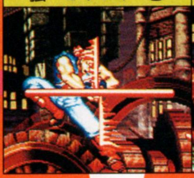
雀落とし
弱　↙溜めて↗　A
強　↙溜めて↗　C



三節棍中段打ち
弱　←溜めて→　A
強　←溜めて→　C



強襲飛翔棍
弱　↙↓↘→　B
強　↙↓↘→　C



旋風棍
弱　Aボタン連打
強　Cボタン連打







笑え、アクセルよ。

笑うボクサー

アクセル・ホーク

F-GLD

餓狼2に比べ少々パワーダウンした所があるが、相変わらず爆発的なパワーを持っている。スピードなんかより、パワーで勝負だ。

キャラ紹介

かつてのヘビー級チャンピオンボクサーが復活。彼は再び四角いリングに戻って来た。

同業のマイケル・マックスをセコンドに付け、彼よりトルネードアッパーを伝授され彼は新たな戦場へ向かった。

彼の特徴と言えば、何といっても鈍いというところ。歩行スピードから始まって、ほとんどと言っていい技のスキが大きくなっている。

下手な動きはできないのだが、使いどころを間違えなければかなりの強さを発揮する。リーチのある避け攻撃や立ち小パンチや、早めに出せば真上にいる敵をほとんど撃墜できるしゃがみ大パンチなどがある。しかしアクセルの真の強さは対空技である。立ち大パンチや大キック、手前ラインのライン跳ばしに立ち小キックやしゃがみ大パンチさらには必殺技スマッシュボンバーも対空になる。この対空技はアクセルを含む三闘士の1ラインステージではかなりの威力を誇るだろう。

他にもアクセルの跳び込みはリーチはないものの大パンチやキックなどが2段攻撃になっている。しかし2段にするためには高い所で出すことが必要。それゆえ避け攻撃に返されやすいがうまくヒットすれば連続で2段が入り、さらに着地で小パンチキャンセルでアクセルダンスなどの連続技を決めることができる。特にアクセルはジャンプが早いので跳び込むにはもってこいのキャラだ。このジャンプパンチもガードされても、アクセルダンスで敵を離しつつ、削ることができるので問題なしだ。

もちろん、ライン移動攻撃をガードさせてからのアクセルダンス削りも使えるぞ。平均して2回～4回ほど削れるので相手の体力をかなり減らすことができるぞ。

アクセルは技の使いどころが勝負。スピードの鈍さを攻撃でカバーだ。技の使いどころがポイントだぞ。

必殺技

●トルネードアッパー

2のときの真空カッターから変更になった技。避け攻撃で抜けられない便利な飛び道具だが、出した後のスキが大きいのが難点。

●スマッシュボンバー

前進しつつ、アッパーを出す技。早めに出せば対空になるのだが。いくぶん出るのが遅いので使いどころは少ない。

●アクセルダンス

ワッハッハと笑いながら、アッパーやフックなどパンチ連打。連続技や削りなどでバリバリ使えるぞ。

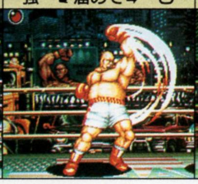
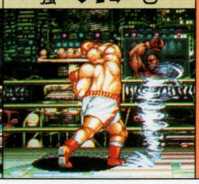
●アクセルラッシュ（超必殺技）

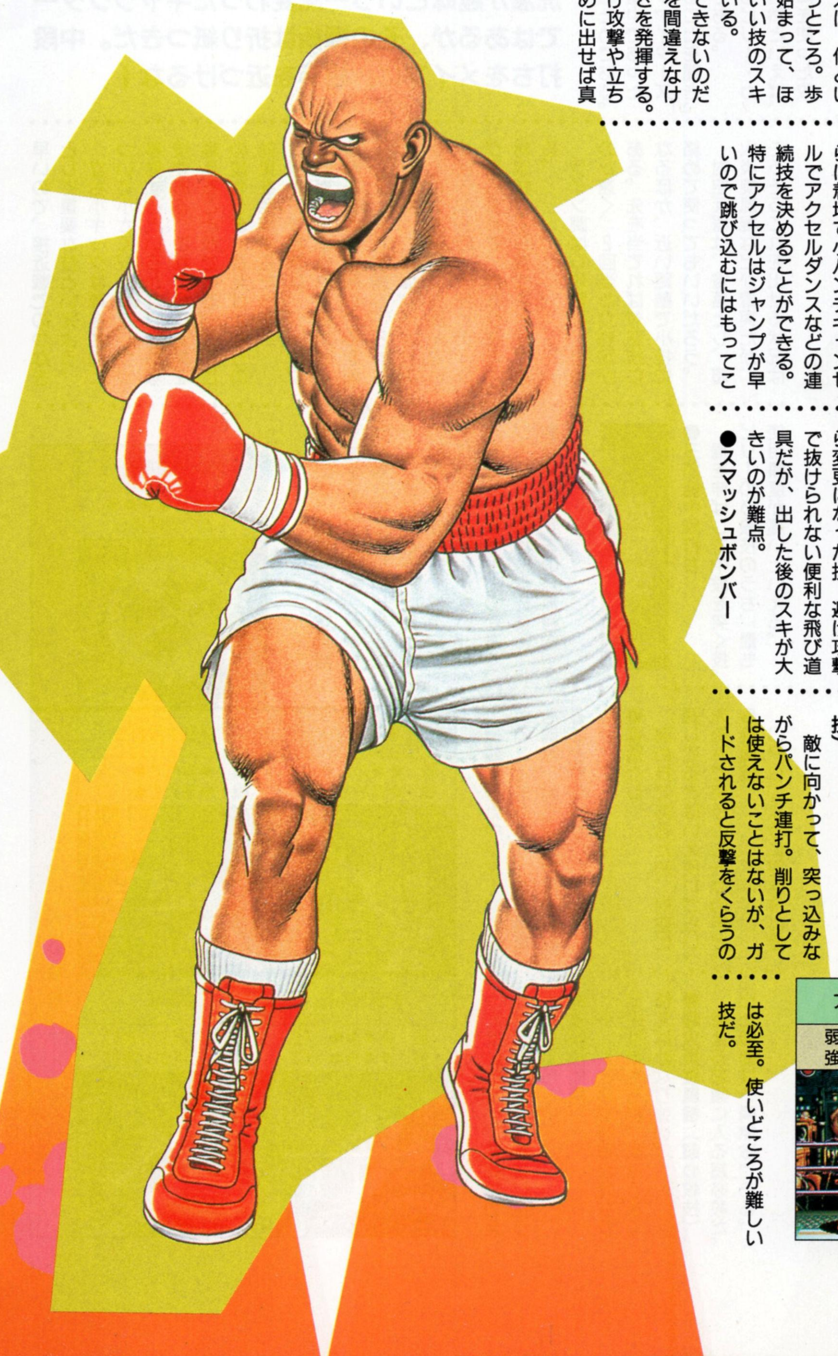
敵に向かって、突っ込みながらパンチ連打。削りとしては使えないことはないが、ガードされると反撃をくらうのは必至。使いどころが難しい技だ。

超必殺技

アクセルラッシュ
←→↘↓↙↗+BC 同時押し


必殺技

アクセルダンス	スマッシュボンバー	トルネードアッパー
弱 Aボタン連打 強 Cボタン連打	弱 ↙溜めて→ A 強 ↙溜めて→ C	弱 ↓↘→ A 強 ↓↘→ C
		



闇にまみれて3闘士
ローレンスブラッド

RIK君

3闘士3人目は、闘牛士ローレンス。一番冷酷な男、いつも背中でさみしがる。

キャラ紹介

ローレンスは、みずからをブラッディと呼ぶ。彼の残忍な振る舞いは、まさに冷酷無比そのものである。

そんな彼が闘牛士時代に英雄と呼ばれた理由は、冷酷ながらも有無を言わせぬ実力があったからである。そしてそれが彼のポリシーでもあったのだ。

しかし彼の強さを身にまとった残忍さは、万人に受け入れられることはなかった。それからの彼が闇の世界に足を踏み入れるまで、そう時間はかからなかった。

闇の世界でのローレンスこそ、真の英雄と呼んでいいだろう。彼のブラッディな闘いこそが、闇の世界で称賛に値するプレイなのだ。

闇にまみれた闘牛場で、向かい来る敵をつぎつぎにほうむり去る。「オーレイッ」そのときの彼の笑みには、ひときわ光りかがやくものがあった。彼は知っていたのだ。自分が闇の世界の住人であることを…。

ローレンスの武器は、闘牛士のそれだ。巨大なサーベルと、敵をかく乱するためのマントだ。

マントの中から突如飛び出す巨大サーベルの威力もさることながら、一番のポイントはやはりマントだろう。

彼のマントには鉄板でも入っているのだろうか?相手をつき跳ばすほどの威力、ジャンプしつつも前方に突き出すマントは、どう考えても物理的におかしい。さらに言うならば、マントによる投げも、マントで敵をひるがえすだけで、他キャラの投げ相当のダメージを与えることができるのである。不可能な技ではないと思うが、いまいち納得しないものがある。

ブラッディスピン、ブラッディサーベル、ブラッディカッター、さらにはブラッディフラッシュと、彼の必殺技は血も涙もない極悪な技である。これもまた、彼の冷淡な性格をよく表していて、ここまで徹底されると、逆に好感すら持てそうである。





ローレンスの不思議なマント。
なんとなく魅力的だよね。

必殺技

●ブラッディスピン
敵に対して空中で高速回転しながら体当たり。当たると両手でえぐるような回転攻撃をくらわせるのだ。

●ブラッディサーベル
遠くの敵に対して、手に持ったマントの陰から、懐に忍ばせた巨大サーベルをマント越しに伸ばして攻撃だ。

●ブラッディカッター
敵に向かい急上昇、そして手に持ったマントをかざしつつ高速で空中反転、頭から敵に突っ込むというなんともおそろしい荒技だ。はっきり言って自爆覚悟の大技なのである。

●ブラッディフラッシュ
超必殺技。基本的にはブラッディサーベルと同じような感じで、隠したサーベルを懐から取り出しての攻撃技である。

ただ、サーベルとの違いは、突くのではなく、「斬る」のである。もちろん当たれば大ダメージ。ガードさせても相当なものだ。

超必殺技

ブラッディフラッシュ
↘←↙↓↘→↙→＋ BD同時押し



必殺技

ブラッディカッター	ブラッディスピン	ブラッディサーベル
↓溜めて↑ C	弱 ←溜めて→ B 強 ←溜めて→ D	弱 ←↙↓↘→ A 強 ←↙↓↘→ C









私にかなう者は誰もいないようだな!!

ヴォルフガング クラウザー

FRS-N.O

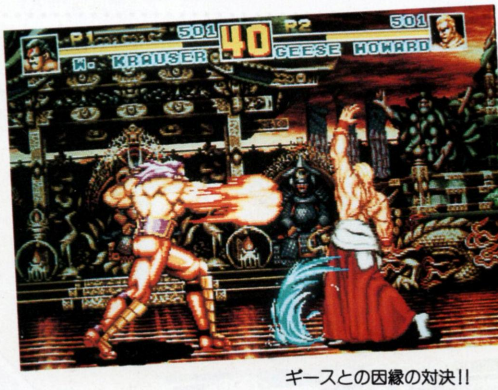
暗黒の帝王、ヴォルフガング・クラウザー。ギース・ハワードを倒し、表社会への進出を図るべく、闇の帝王が立ち上がった。

キャラ紹介

前作、餓狼伝説2のラストボスであったクラウザー。もちろん今回のスペシャルで彼を自分の手で操ることができる。

かつて、サウスタウンを支配していた、ギース・ハワードが唯一恐れた存在、それがこのヴォルフガング・クラウザーであった。

ギースが手を出せなかったほど恐れられていたクラウザーだが、スペシャルでは、ギースも使えるので「悪の頂上対決」が実現する。



ギースとの因縁の対決!!

クラウザーは総合格闘術を身につけており、その名の通り、格闘技全般をこなしてしまう。

クラウザーはその容姿に似あわずに(?)、騎士道精神を重んじてクラシックをこよなく愛するという意外な一面を持つ。

クラウザーと言えば、あの隙の少ない上、下段ブリッツボールが印象的だが、残念なことにプレイヤーとしてそのまま使うと強すぎるため、出るまでと、出したあとの隙が大きくなってしまい、あの近より難いボスキャラ、というイメージはくずれてしまった。

だが、2からスペシャルになって、2での遠距離立ち大キックとして設定されていたものを、必殺技「レッグトマホーク」としてリメイクされた。この技は、対空というよりも先読み的に出してジャンプしようとするところを、つぶしたりするのに使っていきたい。

クラウザーの通常技はどれを取っても動きがトロイのが苦しいところだが、使えるものを挙げてゆくと、まず近距離立ち小キックが強い。この技にキャンセルをかけて、下段ブリッツボールを撃つのがセオリー。

また、斜めジャンプ小、大パンチはボディプレスとなっている。特に小は、登りで出すと、着地するまで出っ放しでめくりにも使える。

また、ブリッツボールで攻めていきなり遠距離立ち大パンチを出すのが効果的だ。

必殺技

●上段ブリッツボール
普段はあまり使わないが、下段ブリッツを2〜3回撃ったあとで一歩下がって撃つと対空になる。

また、東のハリケーンアッパーなどを、下段で撃ち合うと見せかけてこの上段を撃つと、ハリケーンアッパーの上を抜けて東の手に当てることができる。

●下段ブリッツボール
クラウザーのメイン攻撃となる技が、この下段ブリッツボール。画面端に追いつめて連射したり、立ち小キックにキャンセルをかけて使おう。

●レッグトマホーク
相手が跳び込もうとジャンプしてくるところを先読みで出して防ぐのが有効な使い方。

●カイザーウェーブ(超必殺)
クラウザーの超必殺技は新キャラ唯一の溜め技。一度撃ったらすぐ溜めて連射可能。

超必殺技

カイザーウェーブ
←に溜めて↗ AC同時押し



必殺技

当て身投げ	レッグトマホーク	下段ブリッツボール	上段ブリッツボール
弱 ←↙↓↘→↗ A	弱 ↓↘→ B	弱 ↓↙← B	弱 ↓↙← A
強 ←↙↓↘→↗ C	強 ↓↘→ D	強 ↓↙← D	強 ↓↙← C








注意しなければならないのは何といってもビルトアッパー。

心やさしき無敵の龍
リョウ・サカザキ

石井ぜんじ

1ラウンドも落とさずに異種格闘技戦の頂点に立つ男。彼だけが見られる夢の中の闘いの相手。奴こそがリョウ・サカザキだ！

キャラ紹介

サウスタウンで今は伝説と化している格闘家、リョウ・サカザキ。彼は極限流空手の使い手であり、数多くの猛者たちを破ってきた。空手使いでありながら、異種格闘技戦を好むファイターである。極限流は、あらゆる武術に対抗できるものでなくてはならないのだ。

　サウスタウンで異種格闘技戦の頂点を極めた者は、どの時代であったとしても、若かりし頃のリョウ・サカザキと闘ってみたかったと夢見る。あの時代、ミッキー・ロジャース、リー・パイロンを始めとして名だたる格闘家たちが存在していた。彼らを次々と倒していったリョウ・サカザキこそ、サウスタウンの格闘家たちが目指す目標なのである。



極限流奥義の数々

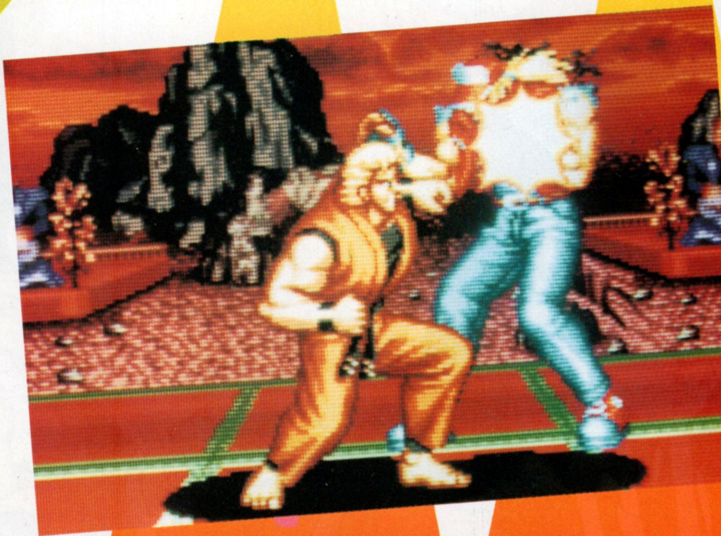
リョウと言えば、気を相手に向けて放出する奥義、虎煌拳が思い浮かべられる。格闘家たちの夢の中に出現するリョウの虎煌拳には、隙はあまりない。破岩激やブラッディカッターなど以外では、虎煌拳を見てからジャンプしても、得意技のビルトアッパーで落とされてしまうだろう。

　ビルトアッパーはジャンプしてくるたいていの敵の攻撃を迎撃することができる。ただし完璧な無敵技ではないので、遠くからうまく跳び込めば上から潰してしまうことが可能だ。

　ときおり、リョウは飛燕疾風脚、覇王翔吼拳といった必殺技も織り混ぜて攻撃してくる。これらは強力な攻撃なのでおとなしくガードするか、逃げたほうがよいだろう。また、ごくたまに、幻の暫烈拳を使ってくることもある。

　もちろん通常技は他のキャラに比べ、はるかに破壊力が高い。新たに修得した(?)避け攻撃や大足払いは挑戦者を苦しめることは間違いない。さらにジャンプして空中でパンチを空振りし、すかし投げまでやってくる。けんか慣れしたリョウは駆け引きも抜群だ。

　そしてピンチになると、必殺奥義龍虎乱舞が炸裂する。わずかなモーションから猛ダッシュしてくるこの技は、ガードも不可能。かわすのは非常に難しい。無敵の龍、リョウ・サカザキに、君は勝つことができるか!?



リョウのゲージが赤く染まるとき、極限流奥義、龍虎乱舞が炸裂する！

豪血寺一族

GOUKETUJI ICHIZOKU



筆頭格のババアは言うに及ばず、そのキャラの風情から一見イロモノと判断する人が多いかもしれないが、そいつは大きな間違いってモンだ。

軽快な操作性がウリのこのゲームは、まさに全編に爽快感が満ち溢れているのだ。



ストーリー紹介

世界3大財閥のうちの一つ、豪血寺財閥…この財閥は後継者を決定するにあたり、他の財閥とは少々異なった価値観と風習を持っていた。

それは、知性・才能といった能力面に秀でた者を後継者とするのではなく、5年ごとに行われる格闘技大会において、最後まで勝ち残った者が後継者たりうる、という内容のものであった。

ただし、その大会には誰もが参加できるというわけではなく、「（たとえどんなに薄い血縁であれ）一族の血を引いている者であること」が条件とされていた。

そして今年は、その5年目に当たる年なのである…。

ゲーム全体紹介

このゲームの特徴として、全体的に攻撃の威力が低めに設定されている点が挙げられる。

他の格闘ゲームでは多大なダメージを相手に与える「投げ」や「必殺技」も、その他の通常攻撃とさほど大差のないものになっている。

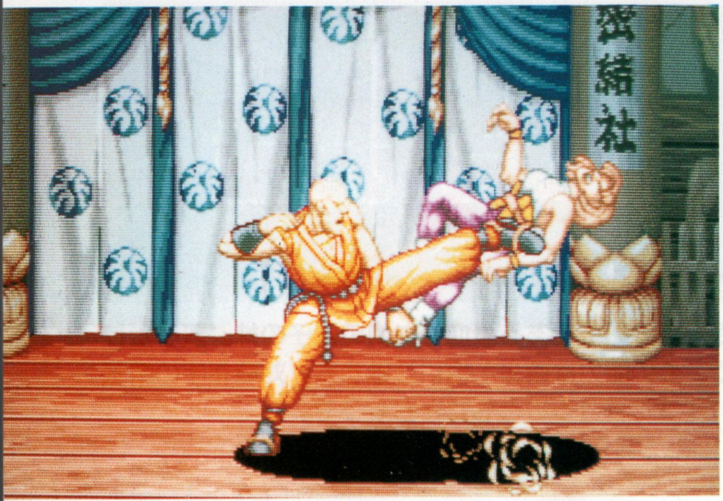
これは対戦プレイを重視するために調整した結果と思われ、これにより、投げハメや威力の大きい連続技で一瞬にして勝負がついてしまう、などといったシチュエーションにはまず陥らないだろう。

キャラクターの基本操作は、8方向レバー＋4ボタン。レバー移動／ジャンプ／防御を行い、4つのボタンはそれぞれ弱／強のパンチ及びキックという構成になっている。投げは、相手の近くでレバーを入れた状態で強パンチボタンを押すことにより可能。

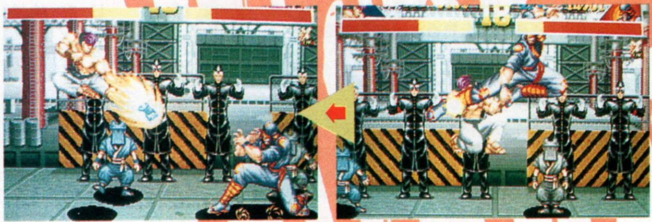
全キャラ共通の特殊操作としては、前方ダッシュ、空中二段ジャンプおよび後方ダッシュ、空中二段ジャンプおよび空中投げがある。

空中二段ジャンプは、いったんジャンプした後、空中にいる間に再びレバーを上方向に入れれば、そこから二段目のジャンプをしてくれる。

これを利用した攻撃方法としてもっとも特徴的なのが、空中で必殺技を二回出すというものだ。もっともこれはアニー及び変身中のお種のみが可能な技なのだが、一段目のジャンプ中にフォトン・バースト（もしくは空中桃恋火）を出し、その直後に二段ジャンプをしてから再びコマンド入力をすることによって、もう一度フォトン・バースト（桃恋火）を出すことができる。



ダッシュ攻撃を活用しよう。特に強キックでのダッシュ攻撃は強いぞ。



空中で攻撃を当てたからといって、安心はできない。

空中二段ジャンプのもう一つの特徴として、空中で攻撃を受けた場合、その直後にレバーを上方向の要素に入れることによって、そこから二段ジャンプで体勢を立て直す（もしくは反撃に移る）ことが可能というものがある。

ただし、当たると相手が必ず倒れるような攻撃を受けた場合、この、くらい二段ジャンプは実行できない点に注意しよう。

また、空中必殺技を持つキャラならば、攻撃をくらった直後の二段ジャンプ中に必殺技コマンドを入力して反撃を行うこともちろん可能だ。

前方／後方ダッシュは、一定時間内に前方もしくは後方の同じ方向に二回レバーを入力すればOKだ。

特徴としては、後方ダッシュ中はやられ判定がなくなるため、いわゆる完全無敵の状態になっている。



後方ダッシュの無敵時間を、うまく利用しよう。

また、前方ダッシュ中に攻撃ボタンを押すとダッシュ攻撃となり、普通に攻撃するよりも多くのダメージを相手に与えることができる。

しかし、前方ダッシュ中に相手の攻撃を受けると逆にカウンターダメージとして、普通に攻撃を受けた場合よりも、多くのダメージを負うことになるので注意しよう。

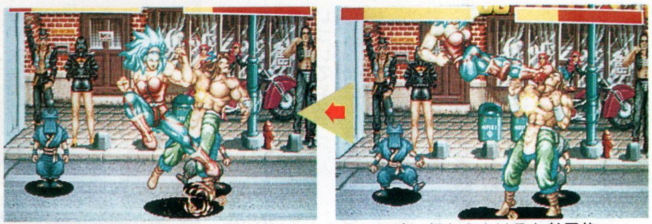
空中投げは、基本的に地上での投げ間合いと差はないものの特に広くもないし、なにより二段ジャンプの存在によって、かなり意識的に狙わないと決めるのは難しくなっている。投げ自体のダメージも大したことはないので、無理に狙う必要はないだろう。



お種なら狙うしか、って感じの空中吸い付き（投げ）。

ただ、決まれば気分爽快だし、ましてやお種ならば狙う価値は十二分にあると言える。

格闘ゲームの操作系でメジャーなものに、キャンセル技（通常技の戻りのモーションを、必殺技コマンドを入力してしまうことによって、キャンセルしてしまう技）というものがあるが、豪血寺一族では、その通常攻撃のほぼすべてにキャンセルをかけることができる。これは前方／後方ダッシュやスライディング、ジャンプ中にだせる必殺技を持ったキャラならば、ジャンプ攻撃を相手に当てた（もしくはガードさせた）後にもキャンセルをかけることが可能となっている。



ジャンプ攻撃を当てた後、必殺技でキャンセルして追い打ちをかけると効果的。

開発秘話

初めての格闘ゲーム、試行錯誤のうちあーら不思議、気がつけばできあがっていたのでした（そんな訳ないけど…）。

それはさておき、最初からすべてが不安な状態からのスタートだったので批判の一つ一つが怖かった…。しかし予想以上の反響に、正直びっくりしているといったところです。

キャラクター設定時は最大の壁。おばあちゃんを入れたいという言葉を口にした時、周りの冷たい視線…一生忘れられない思い出です。

ついついご機嫌とりで「おばあちゃんって変身するの！」と言った時、サッと全員が引いたあの寂しさ…。そんな苦労の中で完成に近づいたゲームです。レスポンスは、スカッと爽やかを目標に突き進みました。最初は冷たい視線で見られていたおばあちゃんも今では皆のアイドルとなり、良かった良かった。次の目標は、涙と笑いと感動を追いかけて行きたいと思っています。

（TYUKO）



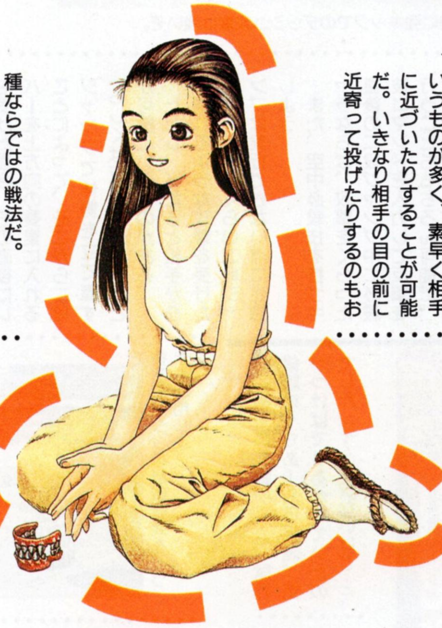
まだまだ若い者には負けんぞい

豪血寺 お種

ぴぐ

豪血寺一族の頭主である豪血寺お梅の双子の妹。双子だけあって、その能力は頭主お梅に匹敵する。対戦相手の精気を吸い取って若返ることもできちゃうぞ。

〈名　前〉	豪血寺　お種
〈年　齢〉	78才（1915年　9月15日生まれ）
〈血液型〉	不明（血を見ると暴れる性質がある。）
〈出身地〉	日本　京都北西部のどっか
〈星　座〉	少女座もとい乙女座
〈性　格〉	不屈の精神で生き抜いて来たため、人間離れしている。内に何を秘めているのか計り知れないものがある。



キャラ紹介

60年間の長きにわたって頭主の座を守り続けてきた豪血寺お梅の妹。使う技もお梅と同じだ。

通常攻撃は移動しながらというものが多く、素早く相手に近づいたりすることが可能だ。いきなり相手の目の前に近寄って投げたりするのもお種ならではの戦法だ。

その投げが今までの常識を逸脱している。まず、相手に抱きついて精気を吸い取るのだ。すると、なんと自分自身が若返ってしまうのだ。若くなったときの攻撃力はハンパじゃないぞ。

平常時（お婆さん状態）の必殺技、岩砕歯は入れ歯を飛ばして攻撃する。入れ歯を飛ばした後は、きちんと懐から新しい入れ歯を取り出して口にはめている。アフターケアも万全といったところか。

威嚇顔は対空技だ。巨大な顔の形の気の塊で空中の敵を撃墜する。

星流乱舞弾は無数の弾を撃ち出す。たとえガードされても弾数が多いので、かなり体力を削ることができる。もしまともにヒットしてしまったら…考えるだけでも恐ろしい。

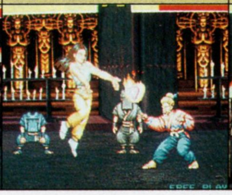
天舞脚は空中から奇襲をかけるのに使える。スキをついてケリを決めろ。

変身時（おねーさん状態）の必殺技、桃恋火はハートが飛んでいく。当たると相手は燃えて倒れてくれる。ちなみに空中からも撃つことができて弱と強で距離が調節できる。

もう1つの必殺技の虹色壁は相手の飛び道具を防ぐことができる。また、跳び込んできた相手に対しては対空技としても使えるので便利な技といえる。



この２人が同一人物だとは思えんなぁ。

威嚇顔	星流乱舞弾	岩砕歯
⬇に溜めて ⬆と同時にパンチボタン	➡にレバーを入れたまま パンチボタンを連打	⬅に溜めて ➡と同時にパンチボタン
		
虹色壁	桃恋火（変身中のみ）	天舞脚
⬅に溜めて ➡と同時にパンチボタン	地上、またはジャンプ中に ⬇⬊➡＋パンチボタン	ジャンプ中に ⬆⬇＋キックボタン
		

ワンポイント攻略

お種（ばあさん）は、他のキャラと違いしゃがみながら歩くことができる。それを利用して、しゃがみ歩きで近づきながら威嚇顔ということも可能だ。

岩砕歯は星流乱舞弾と併用して使うのが効果的だ。岩砕歯を撃った直後に星流乱舞弾を出すと、相手はなかなか跳び込んでこられない。その間に溜めておいて、また岩砕歯の繰り返しだけでも相手にとってはイヤなものだ。

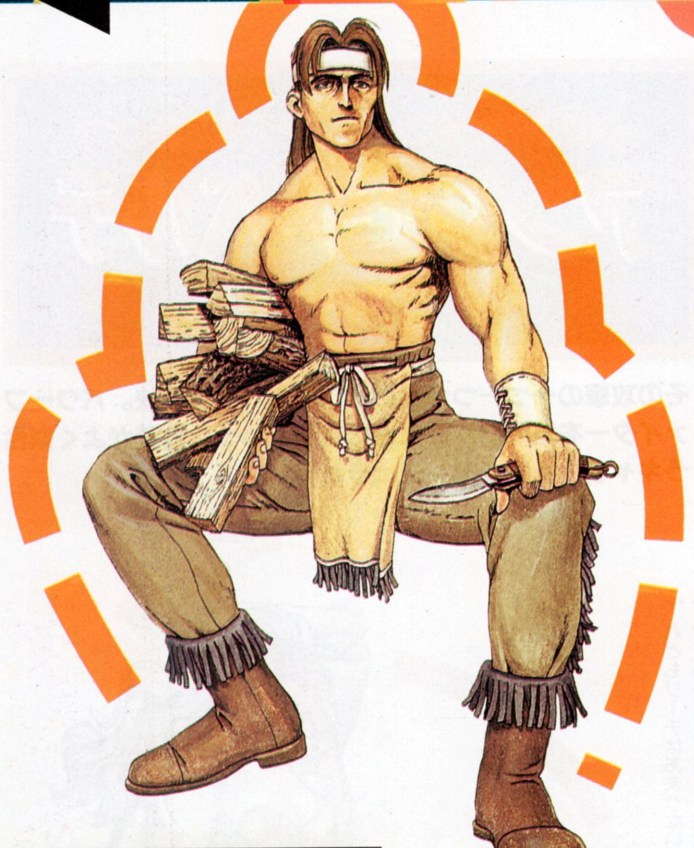
お種は変身後、べらぼうに強くなる。技のリーチ・威力ともに全キャラ中でもトップクラスになるので、なるべく変身して闘いたい。お種の技は移動しながらというものが多いので、それで近づいて吸いついてやろう。

変身後はお種のショータイムだ。一発で与えるダメージが大きいので反撃を恐れずにガンガン攻めこもう。ちなみに変身していられる時間はわずか10秒間だけだからね。

空中桃恋火は弱だと自分に近いところ、強だと自分から離れたところに落ちるので、うまく狙って当てるようにしよう。



こうやって星流乱舞弾を出しつつ、次の岩砕歯の溜めを入力しておくのがポイント。



長い手足はダテじゃない

ホワイト・バッファロー

TKO

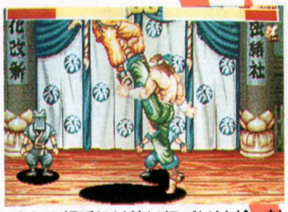
動きは少々遅いけれど、それを補ってあまりあるほど長いリーチを持つ通常攻撃。それに加えて空中必殺技や飛び道具をも完備、全キャラ中屈指の強さを誇るキャラだ。

〈名　前〉	ホワイト・バッファロー
〈年　齢〉	29才（1964年　2月17日生まれ）
〈血液型〉	A型
〈出身地〉	USA　ロッキー山脈の麓
〈星　座〉	水瓶座
〈性　格〉	無口で多くを語りたがらない。物を大切にするので何でも溜め込んでしまう。（瓦落多の収拾癖がある）

キャラ紹介

アンジェラと双璧を成すその長身から繰り出される数々の技のなかでも、通常攻撃のリーチの長さはもっともポイントの高い部分だ。

中でも特筆すべきはキックによる攻撃で、強のキックは相手との間合いによって出方が変わるため、非常に重宝する。近い間合いでは上に振り上げるように、遠い間合いなら回し蹴りの要領で攻撃してくれるので、対空兵器として実に有効に機能してくれる。



地上の相手には使いにくいけど、対空兵器としては申し分ない強キック。

強の足払いは一見かなりのリーチがあるように見えるが、実際はそれほど長くない。

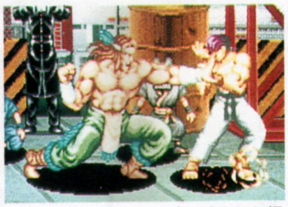
ジャンプ強キックは、バッファロー自身のジャンプの軌道が低いため、相手の飛び道具を跳び越してからの攻撃が決めやすい。

弱の攻撃はその連射能力の高さに加え、リーチもそこそこあるので非常に使えるぞ。

ジャンプ強攻撃を当ててからでも、相手キャラ次第では弱攻撃が3～4発当たる場合があるほどだ。

必殺技のタックル・ブローは当たると相手が倒れてくれるので、連続技などに組み込むと威力を発揮する。

攻撃速度が速いし、溜め系の技なのでつい多用しがちだが、ガードされると手痛いお釣りを返されてしまうので注意。



タックル・ブローはガードされた場合隙が大きく、まず反撃を受ける。

飛び道具のアロー・ショットは、攻撃の軌道が高いため、体の小さいキャラや、スライディング攻撃を持つキャラに対しては多用しにくい。

対空兵器兼飛び道具のバッファロー・ストームは、対空で使う場合はある程度先読みして使う必要がある。

うまく当たれば、蹴り跳ばした先に飛び道具があるので削れる。ただ、対空兵器として使用するのなら立ち強キックのほうが信用できるので、基本的には牽制用の飛び道具として使用するほうが有効に機能するだろう。フライング・エルボーは、空中戦でもつれた時に使うと効果的だ。

アロー・ショット

←↙↓↘→＋パンチボタン



フライング・エルボー

ジャンプ中にレバー1回転＋パンチバタン



ワンポイント攻略

通常攻撃のリーチの長さを生かして、牽制をかけつつ強キックなどで攻め、それにキャンセルをかける形でアロー・ショットやタックル・ブローを使っていくといい。

動きが素早い相手と闘う場合には、弱パンチなどの弱系攻撃による牽制の比率を高めていくと、より効果的だ。

ホワイトバッファローの通常攻撃は、どれも連続技につなげやすいという利点があり、とにかく一発入ったら弱パンチを連打、その直後にアロー・ショットやタックル・ブローを出せば、実にお手軽な連続技となる。これは対戦だけではなく、対CPU戦でも実に有効だ。この場合、フィニッシュに用いる技としては、相手が倒れてくれるタックル・ブローがベスト。それゆえに、常に溜めを作ることを意識しつつ攻めていくといいぞ。

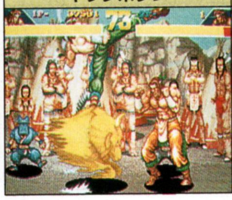
バッファローが苦手とするキャラは、お種などの小さいキャラや、スライディング攻撃を持っているキャラだ。この場合、強キックよりも弱系の攻撃をメインに攻めよう。



こうなると辛いので、強攻撃や飛び道具は要所で繰り出そう。

バッファロー・ストーム

↓に溜めて↑と同時にキックボタン



タックル・ブロー

←に溜めて→と同時にパンチボタン



自慢の肉弾攻撃で、片っ端から潰しまくれ！

アンジェラ・ベルテ

TKO

その攻撃の一つ一つが実にパワフル、かつ豪快。パワーファイターを地でいく、まさに女傑といった言葉がよく似合うキャラ…それがアンジェラだ。



キャラ紹介

アンジェラは、全キャラ中もっとも移動速度が遅い。

かといって、同じく移動の遅いホワイト・バツファローのように、通常攻撃にリーチがあるという訳ではない。

では、何が彼女の最大の特徴なのだろうか?

それは、その肉体を見てもわかるように（タイトルデモの3人並んだ画面のことではなく、プレイ中のゲーム画面のことなのは言うまでもない）その卓越した攻撃力にある。

とにかく一発の威力が、他のキャラよりも大きめに設定されているのだ。

それゆえに、強パンチや強キックを軸に闘いを進めていくのが、最もアンジェラらしい攻撃スタイルと言えよう。

ただ、通常攻撃に威力はあれどもリーチはあまりないので、いかにして相手に接近しつつ有効打を叩き込んでいけるかが課題となる。

ラブミー・ウィップといった遠距離での攻防に有効な必殺技はあるものの、それだけでは決定打に欠けてしまう。

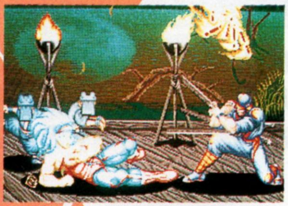
だが、そういった攻撃面での欠点や動きの遅さは、各種必殺技やスライディング攻撃（レバー下＋強キック）などを有効利用することによってフォローは可能だぞ。

普通こういったキャラは、飛び道具を持ったキャラに対して弱いというのが常だが、飛び道具をすり抜けることができるアンジェラ・ボディアタックといった必殺技があるため、それほど苦にはならない（他に二段ジャンプという回避方法もあるわけだし）。

また、アンジェラはジャンプの軌跡が低いので、相手の飛び道具を跳び越して攻撃する戦法が有効だ。しかし、ジャンプ自体が横方向への移動量があまりないし、それが可能な距離で飛び道具を撃ってくれる相手は、ほとんどいないだろう。これは、どちらかというと対CPU戦向けだ。



出かかりが弱いものの、出てしまえば飛び道具をすり抜けられる。



歩くよりも、スライディングのほうが全然速い。

ワンポイント攻略

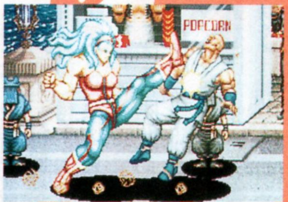
遠い間合いは、ラブミー・ウィップで牽制しよう。ほぼ画面端まで攻撃が届くので実に便利。問題は、ここからいかにして相手に近づくか、だ。

飛び道具を持った相手なら、飛び道具を撃ったところを見計らってアンジェラ・ボディ・アタックで移動と攻撃を兼ねつつ（多少先読みぎみに出さないと攻撃は当たらないが）近づこう。

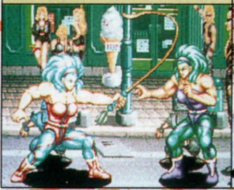
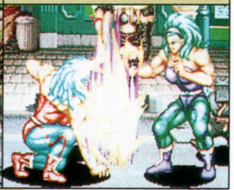
ただし、キースのライトニング・スラッシュだけはすり抜けられないので注意しよう。

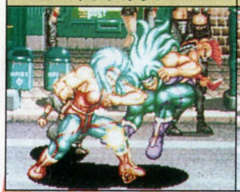
それ以外のケースなら、溜めを作る意味でもスライディングでの移動が有効だ。

対CPU戦では使いにくいが、対戦ならこのスライディングにサンダー・ウォールなどでキャンセルをかけてみるのも面白いぞ。首尾良く近づけたら、ジャンプしてから即座にスマッシュ・キックや、しゃがみ強パンチなどの攻撃が有効だ。また、相手のカウンター攻撃を恐れないのなら、ダッシュ強キックを交えるのもいい。ジャンプ攻撃が当たった場合、キャンセルでスマッシュ・キックを出せば二段攻撃となる。簡単に出せる上に狙う機会も多いし、かなりの威力があるぞ。



当たれば相手は倒れるダッシュ強キック。ダメージも大きいぞ。

ラブミー・ウィップ	サンダーウォール
←に溜めて→と同時にパンチボタン	パンチボタン同時押し
	

アンジェラ・ボディーアタック	スマッシュ・キック
←に溜めて→と同時にキックボタン	ジャンプ中に↑↓+キックボタン
	

〈名　前〉	アンジェラ・ベルテ
〈年　齢〉	27才（1967年　5月3日生まれ）
〈血液型〉	O型
〈出身地〉	イタリアの港町
〈星　座〉	牡牛座
〈性　格〉	おおざっぱな性格。情熱的で惚れっぽい所がある。（一度好きな人を追って日本へ入った事がある。その男は現在行方不明である）

押忍!!超熱血硬派野郎ここに見参!!

礼児大山

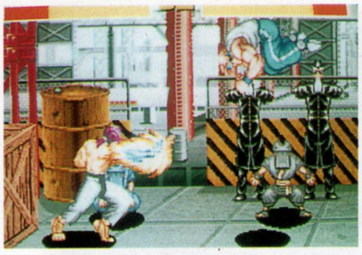
ぴぐ

撃掌破動波で跳ばせて、流炎昇でたたき落とす黄金パターンにもちこめれば、勝利は目前だ。パンチ、キックともバランスの取れた礼児クン。使い方次第では上位も…？

キャラ紹介

通常技は、攻撃力、リーチともに特に優秀というわけではないものの、必殺技の充実度では、他の追随を許さないといった感がある。

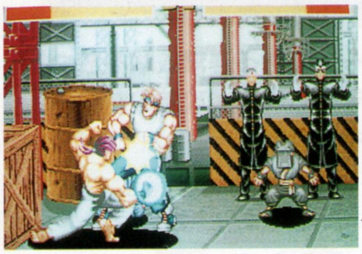
　では、早速その必殺技を見ていこう。



まずは撃掌破動波で。ほーら、跳んで来い。

撃掌破動波&流炎昇。これこそが、礼児の戦法のメインになってくる。つまり、撃掌破動波で跳ばせて、跳んできたところを対空技の流炎昇で撃ち落とすというのが基本というわけだ。

　ちなみに立ち強パンチキャンセル流炎昇が連続技になる。ここでジャンプ攻撃から、など欲張ってしまいたいところだが、ジャンプ攻撃を当てると間合いが開いてしまうため、その後の攻撃がつながりにくくなってしまう。相手が気絶したときにタタキ込むのは強パンチ流炎昇が最適だろう。



次に待ち受けるのは流炎昇だ。そーれ燃えてしまえ。

　通常技キャンセルからの撃掌破動波が連続技にならないのが少々残念なところだ。

　雷吼脚は跳び込みからの連続技に使える。めくり気味に弱キックで跳び込んで、その後は弱キックボタンを連打しているだけで連続技が決まる。前後のダッシュ中に突然出すのも効果的だ。

　昇燕舞はスッ飛んでいくのが速いため、相手の不意を突くという点においては、かなり有効な技だといえよう。二段ジャンプからジャンプ攻撃にキャンセルをかけてからなど、いろいろな状況で狙ってみよう。

　礼児の通常技は、おまけのようなものなので、特筆すべきことはほとんどない。

　ただ、ダッシュ大キックはリーチもあり、威力も大きいので（なにも礼児に限ったことでないが）たまに使ってみてもいいかもしれない。まぁキャンセル技につなぐために存在しているようなものだから。

ワンポイント攻略

　何度も繰り返すが、撃掌破動波から流炎昇の跳ばせて落とすパターンが基本だ。

　ここで注意しておきたいのが、流炎昇は強で出すということ。

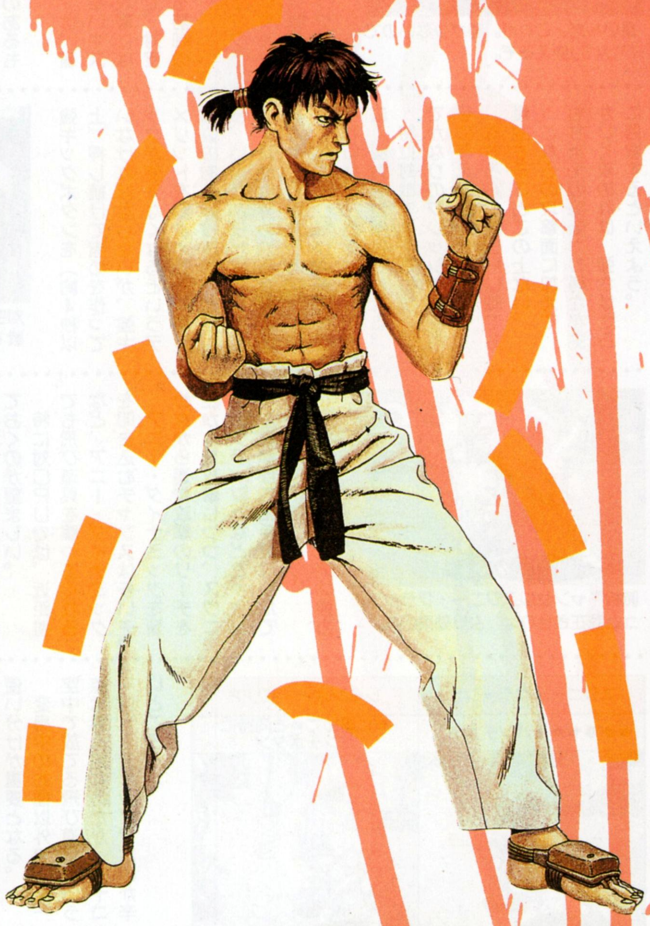
　もう知っていると思うが、豪血寺の一族の者は二段ジャンプができる。強で出すほうが明らかに、上昇する高さ、横に伸びる距離が長いので二段目のジャンプで逃げようとする相手に当たりやすいのだ。

　こちらから跳び込むときには、キック系の技で跳び込んだほうが強い。

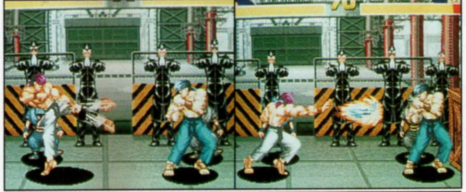
　もし不覚にも空中で反撃されてしまったときも、ただ落ちていくのではつまらない。得てして、こういうときには相手方にも油断が生じがちなもの。その瞬間に、待ってましたとばかりに昇燕舞をぶちかましてやろう。

　この3つの必殺技にさえ磨きをかければ、特に苦労する相手はいない。

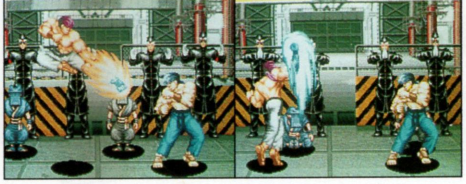
　最もバランスのとれたキャラクターだけに、使い方次第では最強キャラになるかもしれない。

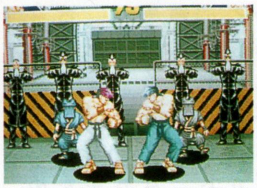


雷吼脚	撃掌破動波
キックボタンを連打	↓↘→＋パンチボタン



昇燕舞	流炎昇
ジャンプ中にレバー1回転＋キックボタン	→↓↘＋パンチボタン





礼児にはオリジナルのテーマソングがある。バッチリ練習して、みんなで大きな声で歌おう。

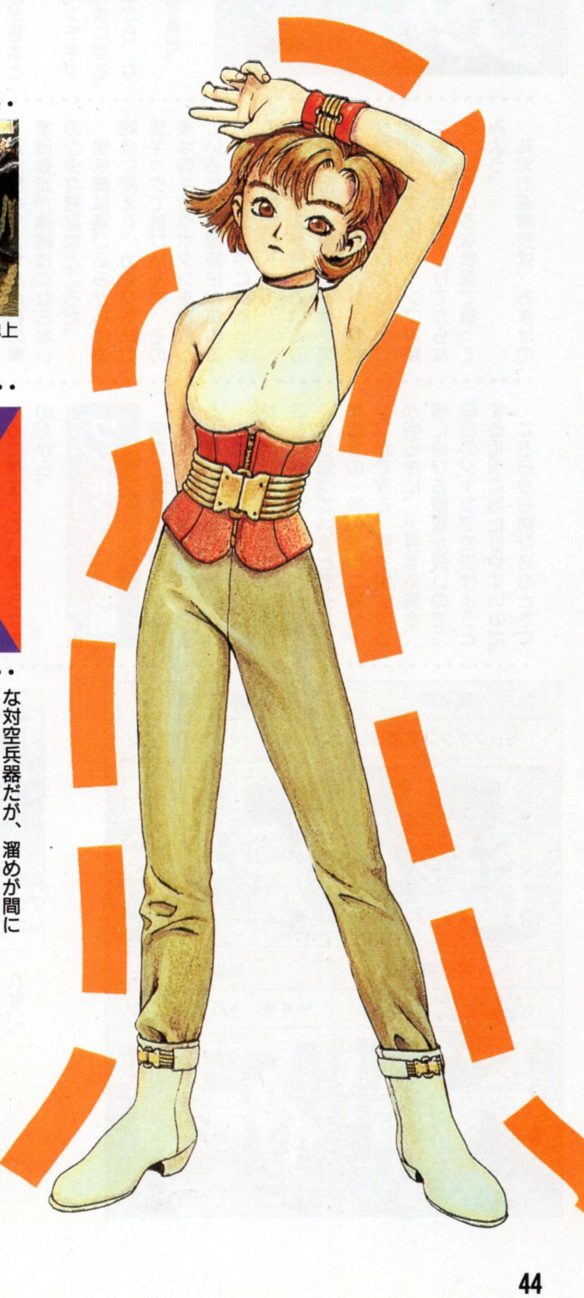
〈名　前〉	礼児大山
〈年　齢〉	24才（1969年　7月27日生まれ）
〈血液型〉	A型
〈出身地〉	日本　横浜
〈星　座〉	獅子座
〈性　格〉	真実一路、体育会系の見本。細かい事が苦手で体力勝負しか出来ない。あり余る力を発散させるためにアルバイトで、解体業（土建屋）の仕事をしている。

堅い守りと素早い攻撃が身上

アニー・ハミルトン

TKO

小さな体に似合わず、かなりリーチのある通常攻撃を放つ。スピードもあり、必殺技による守りも堅い。攻防のバランスが良く、安定した強さを誇るキャラだ。



キャラ紹介!!

一見その小さな体軀ゆえに、非力かつ攻撃範囲が狭いように見えるが、実際はそんなことはなく、むしろ正反対といっていい。ただ、攻撃力に関してはさほど高くはないが、目立って低いということはない。アニーの特徴は、そのスピードに加えて、小柄な体からは想像もできない通常攻撃のリーチの長さにある。

特に強のパンチ、キックは、ともに相手方向に大きく踏み出してくれる。しかも、攻撃速度は（特に強パンチは）強による攻撃の中ではかなりの速さを誇っているのだ。

小パンチはリーチは短いものの連射性能が非常に高いので、接近戦では絶大な威力を発揮するぞ。

これら通常攻撃に加えて、必殺技も実に使いでのあるものが揃っている。

レインボー・バリアは、溜めの時間が短く、足払いやスライディング以外の攻撃にはほとんど負けないので、対空はもちろん、地上でも防御の面で大活躍する。

飛び道具のスワニー・クラッシュは、通常攻撃にキャンセルをかけて使うと効果的。



長いんだ、これが。隙が少ないのでバリバリ使えるぞ。

アニー・ダイナミックは、強キックボタンを（約4秒以上）押し続けて溜めを作っていなければならないが、強キックが使えなくなるというデメリットを踏まえても、狙う価値のある必殺技だ。なぜなら、いったん技が出てしまえば、足元以外のやられ判定がなくなってしまうのだ。

これにより飛び道具を抜けられるなど、色々な状況で幅広く威力を発揮してくれる。

特に対戦では、この技一つでかなりのプレッシャーを相手に与えることができるぞ。

もちろん、対CPU戦でも重宝することこの上ない。

これらの攻撃面に加えて、もちまえの機動力の高さを生かして攻めれば、強さはさらに倍増するといえよう。



対空兵器としては申し分ない。地上戦で、牽制に使うのもいいね。

ワンポイント攻略

立ち強パンチを主軸とした攻めが、基本中の基本となる。別に立ち強キックでも構わないのだが、アニー・ダイナミックを常時狙うためにも、ここは一つ押しっぱなしにしておくのが望ましい。

特に対CPUでは、近距離でも飛び道具を撃ってくれるなど、アニー・ダイナミックを叩き込むチャンスは多いぞ。

アニー・ダイナミックを溜めながら通常攻撃のリーチを生かして攻撃しつつ、スワニー・クラッシュなどでキャンセルをかけて相手を攻めたてよう。



時折キャンセルスワニー・クラッシュと混在させれば、より効果的だ。

レインボー・バリアは強力な対空兵器だが、溜めが間に合わないときもあるだろう。

そういう時は、相手の下にもぐりこむように立ち強パンチを出すと、お手軽な対空兵器として機能するぞ。

フォトン・バーストは、弱と強ではかなり軌跡が違うため（特に対戦においては）、使い分けが重要となる。

変身中のお種以外で、唯一空中で放てる飛び道具という点は魅力的なのだが、若干コマンド入力がシビアなのが辛いところだ。

スワニー・クラッシュ	レインボー・バリア
←↙↓↘→＋パンチボタン	←に溜めて→と同時にパンチボタン
	
アニー・ダイナミック	**フォトン・バースト**
㊎キックボタンを一定時間押し続けた後、解除	ジャンプ中に↓↘→＋パンチボタン
	

〈名　前〉	アニー・ハミルトン
〈年　齢〉	21才（1972年　5月23日生まれ）
〈血液型〉	AB型
〈出身地〉	イギリス　ロンドン郊外
〈星　座〉	双子座
〈性　格〉	高飛車でヒステリックな面がある（お嬢様育ちのため）。しかし、動物が好きで犬を6匹、猫を4匹、馬を3頭、亀を1匹ケンジントン君と供に暮している。



豪血寺一族でNo. 1の素早さを誇る忍者

破鳥才蔵

ぴぐ

さすがは忍者というべきか、才蔵の特徴はその動きの素早さにある。スピーディーな動きで相手を翻弄（ほんろう）し、平常心を失わせて自分のペースにもちこめ。

キャラ紹介

彼は忍者の家系の出身なので、素早い身のこなしを得意とする。前へ後ろへ、ちょこまかと走りまわりつつ、チクチクと相手にダメージを与えてやれ。

それでは必殺技から見ていこう。

獄炎昇龍弾は弱と強とで飛ぶ距離が違う。弱では自分の目の前に、強では自分から離れた前方に爆弾を落として、吹き上がる爆炎でダメージを与える。

震空旋風斬は体を回転させながら相手に突っこんでいってダメージを与える。才蔵はジャンプが高いので、うまく相手のタイミングをはずして、とんでもなく高い所から攻撃だ。



高〜く舞い上がる才蔵の投げ。あんまり減らないけど。



ダッシュでツカツカツカッと素早く走りこんで、

龍炎波は何のへんてつもない、ただの飛び道具。飛ぶスピードは、ほかの飛び道具よりも速い。

青炎裂傷斬は地面の上を滑るように相手に突っこんでいく技。見た目がカッコイイので、そういうのが好きな人はどうぞ。

才蔵の通常技で利用価値の高いものは多くない。

しゃがみ強キックはスライディングになってはいるものの、思ったほど攻撃判定は長くないので、あまり効果は期待できないかも。

近距離立ち弱キックや遠距離立ち強キックには、空中に浮く瞬間がある。空中に浮いているときにもキャンセルがかかるので、それらの技で宙に浮いてキャンセル青炎裂傷斬を出すと斜めに移動する。なんだかカッコイイので、才蔵を使うときは試してみよう。

連続技といえるほどのものではないが、とりあえず近距離しゃがみ強パンチから龍炎波が連続で入る。また、密着（に近い）状態では弱パンチ連打からの龍炎波も連続で入る。

また、才蔵にはダッシュ投げという使える技もある。

青炎裂傷斬	龍炎波
←↖↓↘→＋キックボタン	↓↘→＋パンチボタン





震空旋風斬	獄炎昇龍弾
ジャンプ中にレバー1回転＋パンチボタン	↓↙←＋パンチボタン





ワンポイント攻略

才蔵は移動速度が速いので、ダッシュ投げという強引な技を使うことができる。ガードばかりしているような相手には、かなり有効な戦法だ。一瞬のスキをついて、懐にもぐりこんで投げてやろう。

しかしダッシュ投げにも短所はある。うっかりダッシュ中に攻撃をくらってしまうとカウンターとなり、多大な被害をこうむってしまうことと、投げで与えるダメージは、ほんのわずかということ。ダッシュ投げを使うときには、これらのことを考慮に入れよう。

獄炎昇龍弾の有効な使い方について。

相手が近づいてきそうだな、と思ったら即座に弱の獄炎昇龍弾を撃とう。爆炎がバリアとなって自分の身を守ってくれる。別に当たらなくても、そんなにスキが大きいわけではないので反撃もくらわない。ある程度、上のほうまで判定があるので、ちょっとした対空技としても使える。

ダッシュ投げと獄炎昇龍弾をウマく使いこなして頭主の座を狙え。

〈名　前〉	破鳥才蔵
〈年　齢〉	23才（1970年 10月29日生まれ）
〈血液型〉	AB型
〈出身地〉	日本　三重県山中
〈星　座〉	蠍座
〈性　格〉	陰湿な要素をもっている。対人恐怖症気味のため、顔を隠すコスチュームを愛用（時々アルバトでぬいぐるみショーに出る事がある）。努力という言葉が好き。



獄炎昇龍弾は跳び込んできた敵を落とすこともできる。



必殺技の扱いやすさはトップクラス

キース・ウェイン

TKO

必殺技による攻撃が主体となるためか、どの必殺技も出しやすく、使い勝手のいいものが揃っている。攻撃力もそれなりに高いので、初心者向けのキャラでもあるぞ。

〈名　前〉	キース・ウェイン
〈年　齢〉	24才（1969年　3月13日生まれ）
〈血液型〉	O型
〈出身地〉	USA　シカゴ市内
〈星　座〉	魚座
〈性　格〉	自己陶酔型。母を知らずに育ったせいか子供の頃は乱暴者だった。一時期不良化し友人の一人がリーダーになっているグループに入りかけたが、父の熱い愛情により更生する。（いまでもその友人とは付き合っているらしい。）

キャラ紹介

キースは、通常攻撃などの基本性能は決して悪くないキャラなのだが、逆に目立った長所もあまりない。

そういった面では確かに平均的なキャラといえるが、そんな彼を〝平均的なキャラ〟で終わらせていない要因として、必殺技の扱いやすさというものがある。

飛び道具などの、ちょっとした隙を突いて相手を殴り倒すナックル・ボマーや、対空兵器として、もしくは深く踏み込んできた相手に直撃を狙えるローリング・キャノン、唯一地表を疾走して相手を攻撃する飛び道具のライトニング・スラッシュ、連続技に組み込むことによりさらに威力を発揮するスパイラル・キックなど、どれも利用価値は高い。

また、そういった意味でも他のキャラよりも闘いのなかにおける必殺技の使用頻度は、必然的に高いものになるだろう。もっとも、対CPU戦はそれでも全然構わないのだが、話が対戦に及んだとなれば、そうも言ってはいられないのが辛いところだ。

いくら必殺技が扱いやすいからといって、そればかりを乱発するようでは、攻めが単調になるばかりか、容易に相手に手の内を読まれてしまうであろうことは想像に難くない。

そこで、通常攻撃のなかでもかなり使える部類に入る立ち（しゃがみ）強キックや、連射のきく弱パンチ及びバックダッシュをうまく使うことによって、攻撃に幅とバリエーションを与えよう。

特にバックダッシュは全キャラ中、もっとも無敵時間を利用しやすいものになっている。

相手の飛び道具などの攻撃をすからせたり、モーションに必殺技でキャンセルをかけてフェイントとして使うなど、効果的に利用していきたいところだ。



通常攻撃では強キックが使える。たまにダッシュで出すのも効果的。



相手に跳び込むなら、弱キックで決まりだ。かなり強いぞ。

ワンポイント攻略

相手に跳び込んでいくときは、弱キックが有効。ヒットしたら即座に弱攻撃を2発ほど当てて（弱パンチ～しゃがみ弱キックなら全キャラに対して入る）キャンセルでスパイラル・キックにつなごう。

普通にヒットした場合、スパイラルキックは3発しか当たらないのだが、キックボタンを連打することにより最大5発、加えて最後に相手に回り込むように1発蹴りが入る。

ただし、最後の1発は相手がガードすることも考えられるので、その点に注意しよう。

強キックは、速さはないがリーチは長い。地上戦はこれにライトニング・スラッシュでキャンセルをかけつつ攻めるといい。ライトニング・スラッシュは、アニー・ダイナミックやナックル・ボマー、アンジェラ・ボディ・アタックなどで抜けてこられない、唯一の飛び道具だ。これで相手を跳ばせて、撃墜パターンに持ち込む戦法も有効。相手に飛び道具を撃たれた場合、ナックル・ボマーを引きつけて出せば、すり抜けて相手を攻撃できるぞ。



飛び道具の隙を狙う場合、中間間合い＋弱パンチで出すのがベストだ。

ナックル・ボマー

←に溜めて→と同時にパンチボタン



スパイラル・キック

↓↘→＋キックボタン



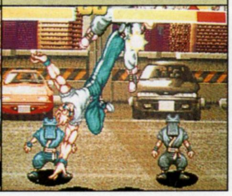
ライトニング・スラッシュ

↓↙←＋パンチボタン



ローリング・キャノン

→↓↘＋キックボタン



数珠を片手に獅子奮迅のハイパー坊主

陳念

ぴぐ

見かけは妖しいが、やることもやっぱり妖しい不思議な坊さん。奇妙な技を繰り出して、立ちはだかる敵をなぎ倒していくのだ〜。南無南無南無……。



キャラ紹介

陳念は通常技よりも必殺技の強さが目立つ。

必殺技を上手に使ってこそ真のクリリ、いや陳念使いと言えよう。

それでは陳念マスターへの遠き道のりの第一歩を踏み出すとしよう。

一歩目、煉獄霊波。自分の眼の前で、なにやら気のようなものを練り固めて前方に飛ばす。眼の前に漂っているときにはすでに攻撃判定があるので、ヘタに触れてしまおうものなら大ヤケドだ。

では二歩目、呪縛符。お札を飛ばして攻撃する。最大の特徴は、お札が当たると相手が固まってしまい、しばらく身動きがとれなくなってしまう。その間に攻撃をぶち込んでやろう。

三歩目、烈光拳。一発で与えるダメージが小さいといわれているこのゲームにおいて、かなりの破壊力をもつ技。相手が気絶したときや呪縛符で相手の動きを止めたときには、強蹴りキャンセル烈光拳をくらわせてやろう。

ゴール、閃光烈脚。技を出した直後から着地するまで、攻撃判定が出っぱなしというのがひどい、いや強い。出す位置によってはめくりになることもあるので、相手にとってはイヤな攻撃であろう。

ただし着地後にスキがあるので乱用は禁物。

まわり道、通常技。陳念はやけに足が長い。特に立ち強キックは全キャラ中でもトップクラスのリーチを誇っている。立ち強キックのほうが強足払いよりも長いので、立ち蹴りのほうをメインにしよう。もちろんダッシュキックもかなりの長さがある。少し走ってすぐ出しても当たるのでガンガン使おう。



煉獄霊波で跳んできた相手を防ぐこともできる。

ワンポイント攻略

前述したように陳念は必殺技が強いので、必殺技を乱れ撃ちしてガリガリ押していくのが有効だ。

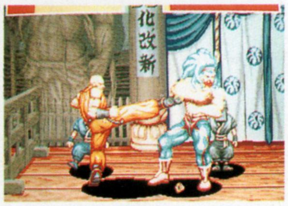
煉獄霊波と呪縛符は同一画面に存在できるという性質を利用して、まず呪縛符を撃って、その硬直が解けた瞬間に煉獄霊波を撃つということができる。するともう、相手はどこに逃げればいいのか分からずにパニックに陥るはずだ。

もし呪縛符が当たったり、気絶したりして、相手が無防備の状態になったら近距離立ち強パンチorキックキャンセル強烈光拳を出そう。かなりのダメージを与えることができる。

飛び道具を撃つと見せかけて閃光烈脚やダッシュ強キックをたまに混ぜてみるといいだろう。

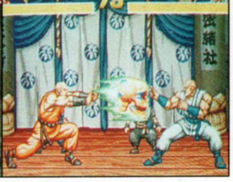
烈光拳は対空技としても使えるし、ダッシュで近づいていきなり吸い込むという使い方もできる。

通常技ではやはり立ち強キックが使える。遠い間合いであれば対空にも使える。相手が近づいてこようとしたところを蹴跳ばす、というような牽制の技としても使えるのでフル活用しよう。



とにかく長い立ち強キック。これを使わない手はない。

烈光拳	呪縛符
←→←＋パンチボタン	→↘↓↙←＋パンチボタン同時押し
	

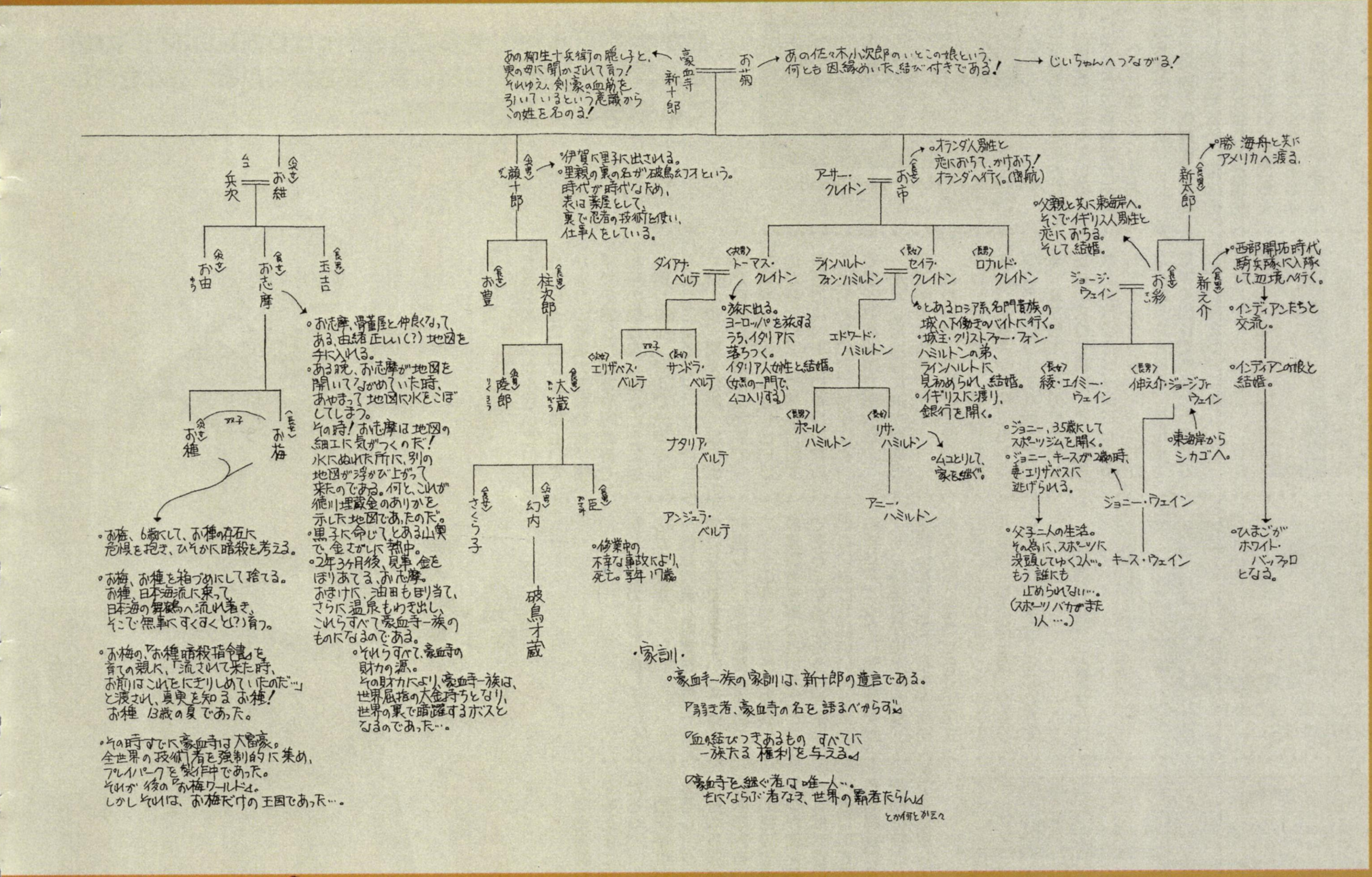
閃光烈脚	煉獄霊波
↓↘→↗＋キックボタン	←↙↓↘→＋パンチボタン同時押し
	

〈名　前〉　陳念
〈年　齢〉　34才（1959年　10月1日生まれ）
〈血液型〉　B型
〈出身地〉　中国　江西　西山
〈星　座〉　天秤座
〈性　格〉　物欲が強い。欲しい物の為なら手段を選ばない（わりと狂暴）。外見ではとてもそんな風に見えないのが問題。



豪血寺一族・家系図

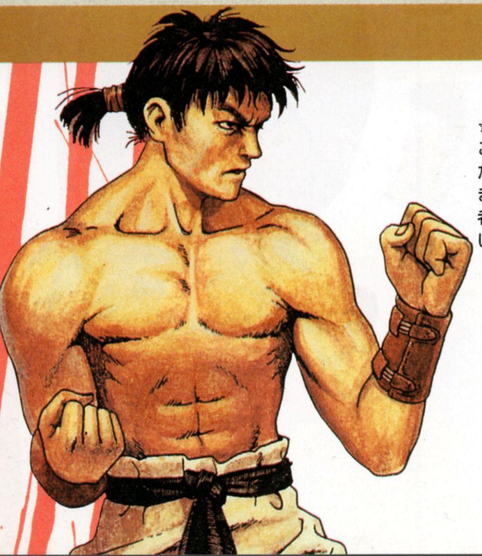
1格闘ゲームに、これだけ細かい設定を与えているというのも凄い…目を凝らして読んでみよう。



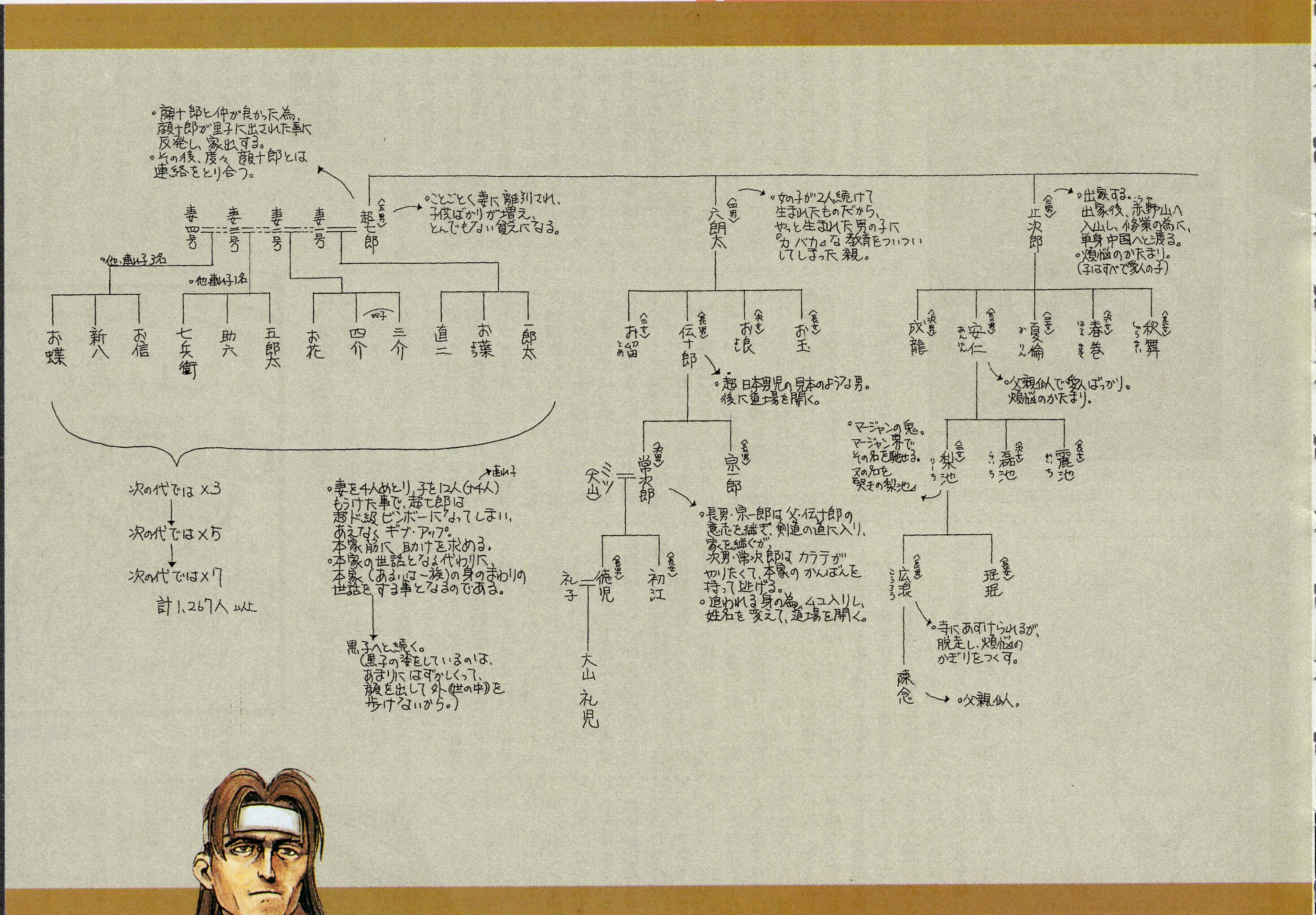
■男の空手道（おとこのからてみち）

いばらの道を幾千里
進んで鍛えたこの体
男の意地を貫けば
やがては漲るド根性
あーあー紅の
夕日に背を向けて
あーあーいざや行け
男の空手道
お前と俺は宿命の
闘い終えるその日まで
修業の日々の繰り返し
血の汗流すこの拳
あーあー青い月
瞳に焼き付けて
あーあーいざや行け
男の空手道

☆礼児大山ステージの曲は、実はこの歌詞もろとも流れる予定だったが、残念ながらボツになってしまったそうだ。ここは一番、作詞者の無念を晴らしてあげるべく歌いながら遊ぶといいだろう。

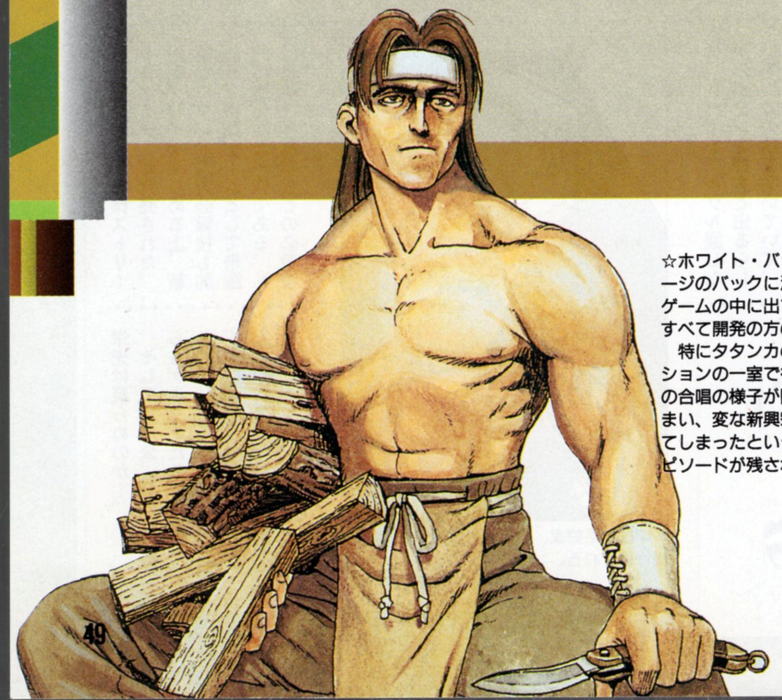


特別公開！豪血寺一族・設定集



■アミヤイ族タタンカの歌

アミヤヒイヤーミイヤーイヤメー
ハミヤニイヤーヤイマーヨー
アミヤヒイヤーミイヤーイヤメー
ハミヤニイヤーヤイマーヨー
アイヤヤヤーー（アイヤヤヤヤーー）
ウラララーー（ウラララーー）
アイヤヤヤーー（アイヤヤヤヤーー）
ウラララーー（ウラララーー）
タタンカー　タタンカー
タタンカー　タタンカー
アアアアアアアーー!!（狂気の歓声）



☆ホワイト・バッファローのステージのバックに流れる歌。これらゲームの中に出てくる歌や音声は、すべて開発の方の声だそうだ。

特にタタンカの歌の収録はマンションの一室で行われたため、その合唱の様子が隣人に聴こえてしまい、変な新興宗教と勘違いされてしまったという一部笑えないエピソードが残されているそうな。

豪絶!!スペシャル企画
キャラで見る格闘ゲーム史

主任　田渕健康夫
一寸協力　SHIN落合
迷惑かかった人　アナーキャー松井

キャラクターで見る対戦格闘の流れ

現在、ゲームセンターでは空前絶後の格闘ゲームブームが巻き起こっているが、この数々の格闘ゲームたちは一朝一夕に生み出されたわけでは決してない。その歴史の陰には、様々な試行錯誤の末に生み出された数々の格闘ゲームたちが確かに存在したのだ。

今日に至るまで、格闘ゲームの熱き血潮は脈々と受け継がれて来た。格闘ゲームはなぜこのように人を魅きつけてやまないのか、人間の闘争本能を一つの形で満たすから?ゲームシステムが優れているから?操作系が面白いから?…

格闘ゲームを愛する理由は、人それぞれだと思うが、忘れちゃいかんのが、その世界の住人たちであるキャラクターたちだ。プログラム上では数字の羅列に過ぎぬ彼らも、我々が操作することにより、息づき、血肉を持った愛すべき存在へと変化を遂げる。

そう、格闘ゲームを語る上で避けて通れない重要なファクター、それがキャラクターだ。このコラムでは、主に対戦格闘ゲームに登場するキャラクターたちに焦点を当て、その華麗な歴史をひもといてみようと思う。

読むのだ～（byぐっすん）。

第一部 黎明期

今は昔、それは昭和と呼びならわされる太平の時代。人類史上に初めてレスリング、ボクシング以外の対戦格闘ゲームが登場した。そうさのう、バテレンさんの言う西暦でいうと1984年になるかのう。栄えある第一号はデータイーストが発売した「対戦空手道・美少女青春編」、このゲームを語るには、少々時をさかのぼらねばなるまい。

元となったゲームは84年に同社から発売されていた「空手道」である。操作はレバー二本で行うというとんでもないシロモノであったが、技の種類は異様に豊富であった、…ような気がする。



☆男はコブシで語れ！の空手道。ボーナスステージには「牛殺し」があったのだ。

登場キャラクターは角刈りの体育会系の兄貴たちで、さほど個性があったりキャラごとに描き分けられているということはなかったし、無論キャラを選べるなんてことはもってのほかだ。

で、このゲームから次作、青春美少女編が生まれたのだが、タイトルの怪しげな響きは何を意味するのか?それは対戦理由にあるのだ。別に美少女が出て来て野郎たちを蹴散らすのではない。二人の男が一人の少女「ももちゃん」をめぐって闘っていたからなのだ。さすがデコ、熱いな。

で、翌年になると、対戦は不可だが、秀作の格闘ゲームたちが世に姿を現した。その中でもキャラの個性がなかなか感じられたのはコナミの「イーアルカンフー」だろう。

このゲームは日本人が持つ「中国人はみんなカンフーを使えて、言葉の語尾に～アルヨ、とつける（関係ないって）」という歪んだ固定観念に拍車をかけるべく発売された…かどうかは知らないが、とにかく、ゲーマーの潜在意識に女格闘家＝中国女、という謎の定義を植え付けた初めてのゲームだったと思われる。

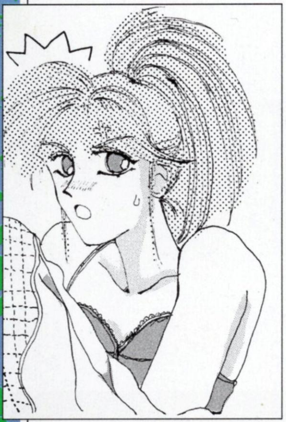


☆イーアルカンフーより。手裏剣攻撃を得意とする小娘、スター。

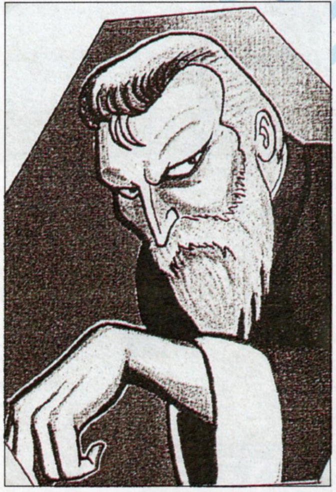
登場する二人の女性キャラ「スター」と「ファン」は、当時のドット絵にすると異様に可愛かったor色っぽかった、よーな気がする。

格闘女性キャラのルーツと言えば、少々趣旨は外れるがタイトーの「女三四郎」がある。女の子が道場破りを敢行する凄まじいゲームなのであるが、主人公の技も地獄車アリーの、金的アリーのでなかなか激しいものを感じさせる。

なお、オマケとして着替えシーンまであるという爆涙もの（何が?）だ!ズバリ、女性柔道家の元祖だろう。


☆なぜ、野外で更衣するのか…。女三四郎こと、ユキちゃん。

そして時は流れ1987年カプコンから、名作ストリートファイターが発売された。対戦プレイが楽しめる上、斬新なコマンド入力必殺技も加わり、格闘ゲームとして飛躍的に進化した一作である。私は当時、昇龍拳などの必殺技は「レバーをグルグル回しながらボタンを押すと出るらしいぞ」との話を聞いていて、必死にボタンを殴りつつ「全然技が出ねぇぞ!」と憤慨していたものだ。でも時々出たな。まあそんな事はどうでもいい。

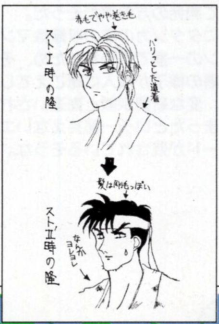

☆中国の格闘家、元。その暗殺拳は春麗に受け継がれる。

このストIだが、登場するキャラすべてに個性が満ちあふれていた。破戒僧、烈に謎の忍、檄を始めとする魅力的な敵キャラたち、そして圧倒的な存在感を持つラストエネミー、サガット。今じゃさんざんな言われようの闇の帝王だが、昔はタイガーショット数発で敵を屠っていたものだ。嗚呼、もうサガットに昔日の栄光は戻らぬのか…。

そして主人公、隆と拳。彼らもゲーマーたちに、自分たちの頼りある分身として、熱く受け入れられた。

今や貧乏キャラの代名詞となり、ホームレスファイターなどと不名誉なミドルネームを多数持つ主人公、隆だが、ストI当時の彼は若々しく精悍で、貧乏という言葉とは縁のないキャラであった。

しかし、ストIIが発売され、続編が続くにつれ、隆の顔グラフィックは徐々にワイルドになっていき、ついにダッシュでは格闘家ならぬただのテキ屋のオヤジと化してしまい、一部ファンにえらく不評だった。でもスーパーになって、何やら異様にかっこよくなって帰って来たので、まあ善しとしようではないか。

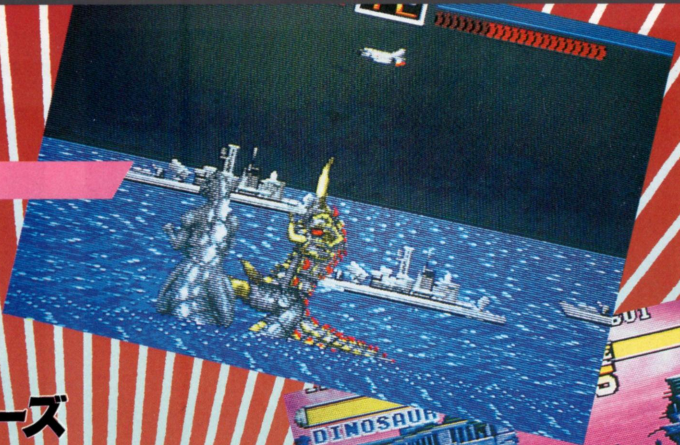


☆前途洋々の好青年だったが、ストIIでは格闘一直線なタフガイへと変貌を遂げた。

⬅P.66へつづく

格闘タイプ

パーフェクトソルジャーズ
バーチャファイター
ベストバウトボクシング
スーパーストロングウォーリアーズ
サバイバルアーツ
ストリートブロール
ドラゴンボールZ
ゴジラ





格闘ゲーム

ニューパトロール















悪の軍団をたたきつぶせ!
究極戦隊
ダダンダーン

対決モノのカッコ良さを前面に押し出したヒロイック格闘アクション。子門真人氏が歌うテーマソングも要チェックだっ!!

SHIN落合



青く輝く美しい星、地球。
その美しさを我がものにしようとたくらむ魔の手と、闘い続ける戦士たちがいた。
彼らこそが、地球の平和を守る正義の戦士「究極戦隊ダダンダーン」なのだ!!

ある日、ドクロの紋章をつけた悪の3人組「ハッピードロッパーズ」が現れ、凶悪な怪物たちを世界中に解き放った。一夜にして、世界は恐怖のどん底にたたき落とされたのだ。

立ちあがれ！小鉄!!アン!!イーグル!!
地球の平和を取り戻すために!!
ゆけ!!究極戦隊ダダンダーン!!

(※今回の記事は開発中のバージョンをもとにして作成してあります)



悪玉トリオ。左からガルガやん、ハッピー様、Mr.チンだ。

対決型格闘アクション!?

コナミの新作「究極戦隊ダダンダーン」は、これまでの格闘モノのゲームシステムに独自のアレンジを施した意欲作なのだ。

「対戦型格闘の操作感覚で、スクロール型格闘のボス戦をやってしまう」といった表現で、このゲームの雰囲気が伝わるかな？





デカキャラとの一騎討ち。それがこのゲームの基本だ。

ボス戦がメインなのだ！

悪玉トリオによって世界中に解き放たれてしまった、6体の凶悪な怪物たち。奴らを仕止めるのが我らが「ダダンダーン」の当面の使命だ。



こいつらが「ダダンダーン」だーさぁ、誰を選ぶ？

6体の怪物たちは、6カ所あるステージにそれぞれボスとして君臨している。

各ステージが始まると、基本的に**いきなりボスとの対決シーン**になる。この勝負には、ラウンド制なんて甘っちょろいものは存在しない。やるか、やられるか二つに一つの一発勝負だ！



どりゃああ!!モアイにバックドロップ。ちなみに残機制のゲームなのだ。

ボスのキャラクターにはドラゴンやケンタウロス、それにコナミファン感涙モノのモアイやゴーレム（ー）などが用意されているぞ。どれもこれもアクのある手強い奴ばかりなのだ。

激戦の末、ボスを仕止めたらステージクリア。戦闘中の負傷で減少したライフも、このときに全回復する。万全の状態で次のステージに挑めー

なお、6つのステージをすべてクリアすると…？

コマンド技を駆使しろ！

3人の主人公キャラたちは、8方向レバーと3ボタンで操作することができる。

レバー操作は、もうおなじみの**「後ろに引いて防御する」**タイプのものだ。他にも**スライディング**（前方向に2回レバーを入れる）や、**三角跳び**（壁に当たった瞬間、逆方向にレバーを入れる）が使える。



ゴーレムのレーザー攻撃をガード。スキを見て逆襲だっ。

ボタンのほうは、**弱・中・強**・の3種類ある攻撃ボタンだ。敵に近づいて中（大）ボタンで、**パワフリャな投げ**をぶちかます。ジャンプ中の攻撃がヒットしているときにボタンを連打すれば、**空中で連続攻撃がビシバシ**決まるぞ。

もちろん、コマンド入力で**必殺技**も出せるのだ。これは**各キャラに2つずつ**設定されていて、2P協力プレイ時には2人同時に同じコマンドを入力すればさらに強力な技になる。

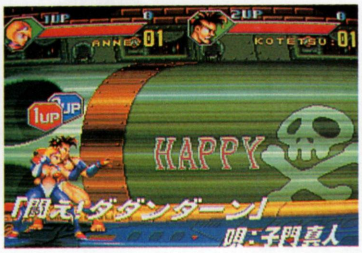


小鉄の必殺技、衝天砲をくらえっーかきーん。はね返されてますけど。

歌うビデオゲーム、再び！

このゲームでは、ヒーローアニメ的な雰囲気を盛り上げるべく、特定のステージで**テーマソング**が流れるのだー

歌うのは、あの**子門真人氏**だ、心して聴け!!



某ガッチャマンの主題歌など、ヒーローソング系で有名だね。

闘え！ダダンダーン

作詞・作曲：ダダンダーン開発チーム
歌　：子門　真人

1、守れ　正義の手で　未来（あした）の空を
行くぞ！　炎の　まっただ中へ
勇者　ダダンダーン　力の限り
今日も闘う　命を賭けて

黒く汚れた悪魔の手に
奪われた青い地球を
取り戻せ　三つの力で
究極戦隊　ダダンダーン

2、掴（つか）め　正義の手で　未来（あした）の夢を
進め！　渦巻く　嵐の中へ
勇者　ダダンダーン　無敵の戦士
今日も羽ばたく　希望をのせて

あふれる闘志で悪を叩く
燃え上がる赤い情熱
立ち上がれ　三つの力で
正義のヒーロー　ダダンダーン

3、叫べ　勝利の歌　未来（あした）のために
走れ！　緑の　大地を蹴って
勇者　ダダンダーン　祈りをこめて
今日も闘う　平和のために

流れる血潮が胸を焦がす
輝く空を見上げて
突き進め　三つの力で
究極戦隊　ダダンダーン

※これがウワサの「ダダンダーン」テーマソングである。（PCM容量の都合で）ゲーム中では1番しか聴けないけれど、ゲーム中の音に合わせて歌えるよーになれれば合格だ。2番・3番も歌えれば、もっと合格だ。



悪の本拠へ踏み込め！

6つのボスステージをクリアしても、ゲームは終了しない。そう、**大事なこと**が残ってるじゃないかっ！悪玉トリオ「ハッピードロッパーズ」の母船に乗り込んでいくぜ!!

ここで**例の**テーマソングが聴けるようになっている。

ちなみに、各ステージ開始時には写真のようなアイキャッチが入るのだ。しゃべるぞ。

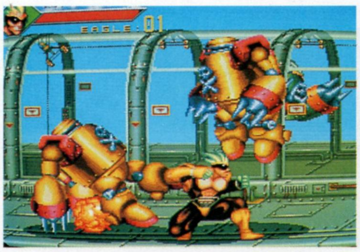


「じゃあ、ここまでこられないと歌を聴けないの?」とお悩みの方、ご安心召されよ。コナミの広報の方の話によると、ゲームスタート時に**最低一回**は、このテーマソングを聴くことができるそうなのだ。

もう一回聴きたかったら、**先に進むしかない**。

さて、母船ステージでは横スクロール主体になる。左右から**大河原邦男ライクなメカ**がわらわらと湧いて出てくるので、見つけしだい叩き壊せ。

おっと、死角をとられたーイーグルピンチ!!ボンバーがあればなぁ…（ねえって）。



「赤いやつ」のガトリング砲が少し手強いけれど、基本的には一撃で壊せるのでザコに等しい。ただ、ダメージが累積して致命傷にならないよう気をつけてくれ。ライフ回復アイテム等がないからだ。

しばらく進んでいくと、リフトに乗って巨大メカ**「ダッカー」**が出現する。パイロットは悪玉トリオの一人、**ミスターチン**だ。彼はきっとメカニック担当で、ボタンを押すときには「ポチっとな」とか言うに違いない（←過去の経験をもとにした推測）。



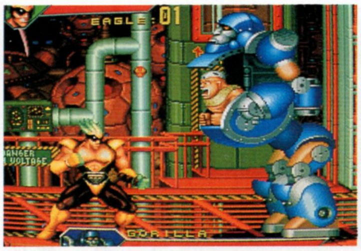
グラディウスでのザコも、一躍ボスキャラに。出世したなダッカーよ。

ダッカーは、回転機能をフルに生かした（?）トリッキーな動きで絶妙な攻撃をしてくる。防御をうまく使いこなせないと辛いぞ。

ダッカーを倒せたら、いよいよ母船の内部に侵入だ。相変わらずわらわらと迫りくる、大河原邦男ライクなメカたち。ロボットアニメファン（私を含む）は、感涙にむせびながら地獄送りにすべし。

その後にファンファーレと共に出現するのが、**ガルガ**が操る巨大メカ**「ゴリラ」**だ。

ヤツを倒しても、まだ闘いは終わらない。この先どうなる…?待て、次号!?



悪玉トリオ随一の怪力男、ガルガが乗るゴリラメカ。パワーがありそうだぜ！

小鉄

正義感あふれる熱血漢。鋼の拳で悪を砕く！

修行で身につけた中国拳法に、柔術・忍術を加えた暗殺拳の使い手。その最大の奥義である肉体硬化法により、全身のあらゆる部分を鋼より硬くできる。日本出身。

ザンバラ頭とワイルドなイデタチに、ブシドースピリッツを感じさせる小鉄。同社の「ミスティックウォーリアーズ」に登場させても違和感なさそうなキャラだね。一応、ダダンダーンのリーダーであるようだが定かではない。

必殺技は、**瞬動脚**と**衝天砲**の2つだ。

瞬動脚…気功術により体内のエネルギーで体の周囲に反重力フィールドを形成。一時的に空中を飛行し、体当たりにより敵を攻撃する。

衝天砲…瞬動脚を応用し、エネルギーを集約して放つ奥義

角度をつけて放つことができるのだ。威力の差はない。

㊎→ナナメ上60度
㊥→ナナメ上30度
㊙→水平方向



うおおおっパワーの大部分を気合で補っているような人ですな。

瞬動脚	衝天砲
ジャンプ中に ←→（ボタン）	↓↘→（ボタン）





アン

ダダンダーンの紅一点。身軽さで勝負よ♡

鞭のようにしなやかな手足を使ったパンチとキックは、男性顔負けの攻撃力を持つ。
投げ技を得意とするが、料理好きという女性らしい一面も併わせ持っている。イギリス出身。恋人募集中♡

趣味でやっているヨガによって、奥義を体得したと思われる彼女。いつの日か手足を伸ばし、炎を吹くようになるのであろうか。
ここだけの話だが、キャラセレクト画面で胸が揺れるらしい。みんなには内緒だぞ。
必殺技は、**サンダーフラッシュとシューティングスター**の2つだ。

サンダーフラッシュ…体中のエネルギーを増幅させ、一気に体外に放つアン最大の技。
シューティングスター…エネルギーを集約させて放つ技。ジャンプすることによりエネルギー球の速度を増し、相手の不意をつく。角度の打ち分けが可能だ。威力の差はない。
㊎↓ナナメ上60度
㊥↓ナナメ上30度
㊙↓水平方向



サンダーフラッシュのパワーの前には、さしもの風雷鬼もダジタジ…？

サンダーフラッシュ	シューティングスター
ボタン連打	ジャンプ中に ➡⬊⬇（ボタン）






イーグル

すべてに謎を秘めた男。でも、いいやつだ。

**普段は陽気なナイスガイだが、闘いの場においては冷徹非情なファイターとなる。
彼の強靭な肉体からうち出される攻撃は、いかなる悪をも粉砕する。出身不明。**

はち切れんばかりの筋肉がまぶしい、正統派ストロングスタイルのパワーファイターだ。プロレスに熱きインスピレーションを授かったらしく、プロレス技をメインに闘う。
必殺技は、**ハリケーンボンバーとマッスルハンマー**の2つだ。

ハリケーンボンバー…気功術により全身を鋼と化し、敵を粉砕する。どうやら小鉄の流派に近い気功術を体得しているようだ。
マッスルハンマー…体内のエネルギーを拳に集中し、相手を打ちたおす。その破壊力は、相手を内部から崩壊させることができる。



パワーで押せ押せ！貴様の前には敵はない!!

マッスルハンマー	ハリケーンボンバー
➡⬇⬊（ボタン）	⬅（溜め）➡ボタン








風雷鬼（中国）

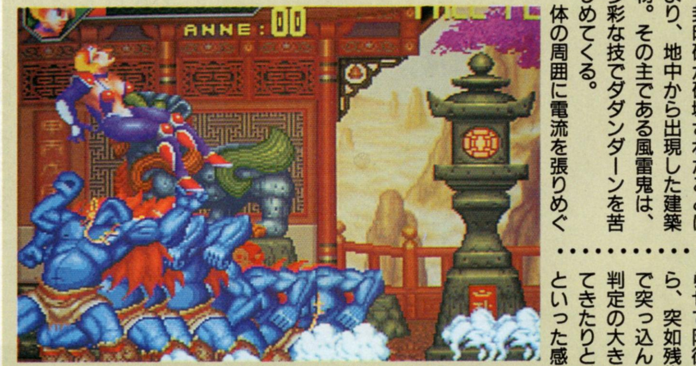
封印碑が破壊されたことにより、地中から出現した建築物。その主である風雷鬼は、多彩な技でダダンダーンを苦しめてくる。

体の周囲に電流を張りめぐらせて防御していると思ったら、突如残像を伴うタックルで突っ込んできたり、当たり判定の大きい飛び道具を撃ってきたりと、まさに変幻自在といった感じで技を繰り出してくるのだ。

原形をとどめないぐらいにグルグルと回転しまくっている旋風脚は、ガードを突き抜けてめくってくるから注意。

風雷鬼のライフが少なくなると、死期を悟ってか、カラスがわらわらと集まってくるのがけっこうイカす。

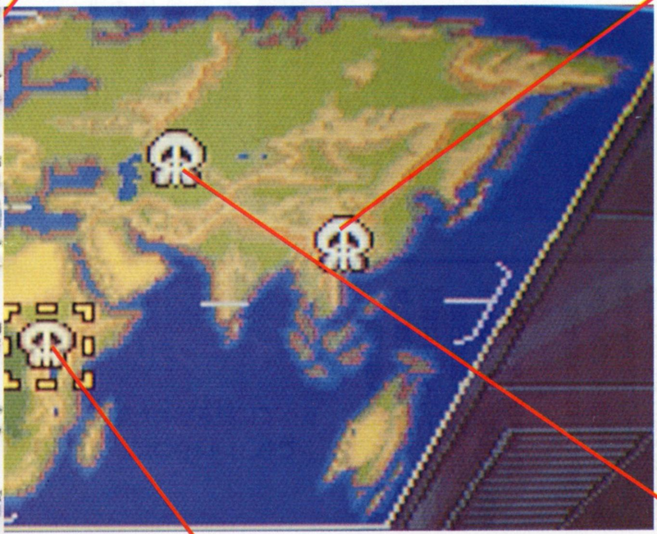
そして風雷鬼を倒すと…？



あれ〜。見切りの難しい残像タックルだ。



ぐるぐるぐる。そんなに回ったらバターになってしまうぞ。



ケンタウロス（イラク）

甲冑に身を包み、閃光と共に出現するミノタウロス。刃のついた円盤、ディスカーマーを振り回して攻撃してくる。この武器はガードしても突き抜けて、戻りぎわに背後から攻撃をくらってしまう。戻ってくるタイミングを見切ってジャンプしてよけたり、ケンタウロス本体に向かって跳び込んだりするぐらいのフォローは欲しいところだ。

時々動きを止めたりして、バリア（?）をはることもある。うっかり跳び込んだりしてダメージを受けないように気をつけるべし。なかなか手強い相手なのだ。



射程の長いディスカーマーによる攻撃には気をつけろ。



バビロニアンバリア（仮称）!!このとき敵は無敵なのだ。



ブルードラゴン（ノルウェー）

地底湖の中から首だけ出して攻撃してくる。主人公キャラは、ドラゴンの頭部を相手に格闘を始めるわけだ。

ドラゴンには3種類あり、ある程度ダメージを与えると湖に潜って変身してから再び姿を現す。

ブルードラゴン（青）…電気のかたまりのような球を吐いてくる。それをくらうとビリビリとしびれてしまうのだ。

レッドドラゴン（赤）…火炎放射器のように吐き出される炎と、触れると丸焼けにされてしまう火球で攻撃する。

ホワイトドラゴン（白）…ブリザードブレスを吐いてくる。これをくらうとカチンコチンに凍りついてしまうぞ。



まっ赤に燃えるファイアーブレス。熱くて死ぬる〜。





ブレイン・ゴーレム（ケニア）

生体的イメージを持つ、このステージ。まず始めに、異形生物「マザー」と闘わなくてはならない。この敵は子供をバラまきながら、ゆっくりと空中を漂っている。余分なダメージを受ける前に、さっさと倒してしまおう。

マザーを倒したら、いよいよゴーレムと対決することになる。脳髄に眼球と触手のついた、グロテスクな容姿を持つゴーレム。グラディウスシリーズでおなじみのキャラだが、今回は装甲板を携えての登場だ。飛び道具をはね返してきたりするぞ。

触手による攻撃の他にも、眼球から2種類のレーザーを撃ち分けてくる。眼球に集中して攻撃を加えることにより、眼球をつぶしてしまうことも可能だ。



出たな!!ゴーレム!!よりグロく、ケバくなっての再登場だ。





スライム（バミューダ海域）

魔の三角地帯と呼ばれるバミューダ海域。その海底付近には、なぜか巨大な亀（?）が眼をむく謎の空間があった。

このステージのボスであるスライムは、自在に体形を変化させることができる液状生物なのだ。

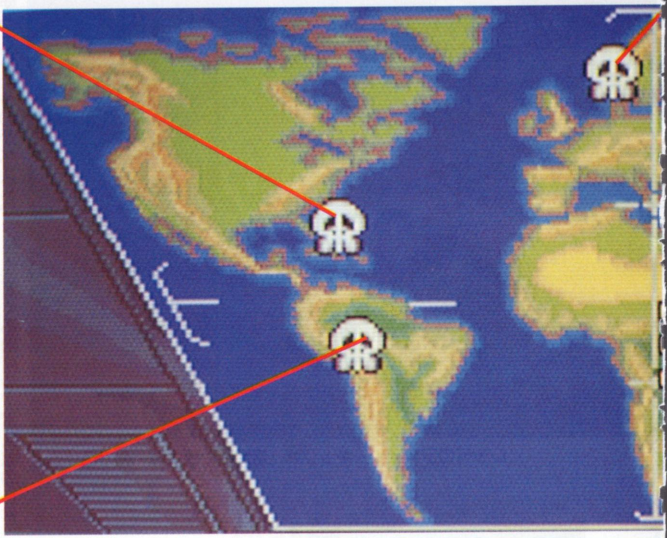
突然変形して攻撃してくる奇襲戦法を得意とするが、その変形のバリエーションの豊富さは尋常でない。いったい何通りの変形パターンがあるのか、現在のところまったく想像のつかない状態である。今回はとりあえず、基本形態の写真のみ掲載しておくことにしよう。他のバリエーションについては、やってみてのお楽しみという事で。



背景の亀の目がちょっと怖い。とりあえずはハリケーンで先制だ!!



氷点下30度のブリザードブレス。寒くて死ぬる〜。



モアイ（ブラジル）

モアイ像が環状に置かれた地下遺跡が舞台だ。わずかな天井の裂け目からもれてくる光が印象的なステージである。

グラディウスシリーズでもおなじみのモアイ。これまでにも、ジャンプしたり回転したりと色々なタイプがあったけれど、今回は腕のあるモアイが登場する。

この腕の振り回しが強く、なかなか近くの間合いに踏み込むことができない。飛び道具主体の戦いになりそうだけど、はね返されることもあるので注意だ。

モアイのお約束、イオンリングもしっかり吐いてくれるぞ。BGMもグラⅡモアイ面の曲のアレンジなので、いたれりつくせりだねっ。



モアイの登場シーンだ。なかなか威圧感あります。

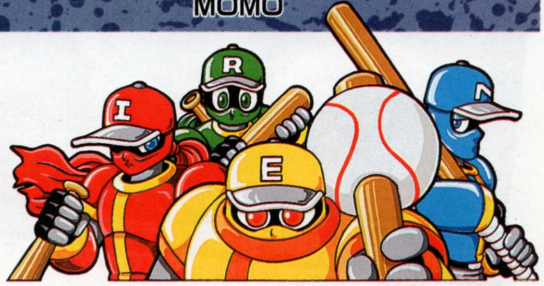


ちゃんとイオンリングも吐いてくるぞ。さあ、どーやってかわす?



今度のゴーレムはレーザーも出す。ダメだよ、ちゃんと防御しなきゃ。





大ストーリー リーグマン GO!GO!

ある日、野球記念館から、野球を愛する者たちのシンボル「黄金の野球像」が盗まれたのだ！



「ゲゲッ！ぬ、盗まれた!!」こんなことをするのは一体…。

「これはいかーん！」とコミッショナー。なんとしても取り返さなければならないということで、正義の野球戦士リーグマンたちに像の奪還を命じたのだ。

「たのんだぞ、リーグマン！」

基本操作 バット、スッキリ、リーグマン

それでは、まず基本操作から説明していこう。

基本操作は1レバー、2ボタン。レバーでキャラクターを操作し、Aボタンで攻撃、Bボタンでジャンプという簡単なものだ。

しかし、レバーとボタンの組み合わせで色々な技が出せる上に、なんと、キャンセル技までできてしまうのだ。

それらの必殺技や特殊な操作を一つずつ説明してみよう。

●**ダッシュ攻撃**…レバーを2回連続して同じ方向に入れるとダッシュするので、その間にAかBボタンを押せば、Aでスライディング、Bでタックルがでるぞ。

気絶した敵にスライディングを出せば、オートボコボコにもっていけるのだ。

●**ホームラン技**…AB同時押しででる。使うと体力は少し減るが、やられるぐらいなら使ってしまうのがベスト。



レッドのファイヤーキックは、可燃性の敵なら一発で倒せる！

●**カーニバル技**…Aを押しながらBボタン。各キャラごとに違い、体力を減らさずに出せるお得な技。しかも、レッドの技は可燃性の敵ならば、一発で昇天させてしまうのだ。さらに、レッドとグリーンは、この技にキャンセルをかけて、ダイナマイツ技もだせるのだ。

●**ダイナマイツ技**…敵をつかんだままAB同時でもでるが、体力を使う。実はコマンドで出せる上に、体力を使わないので、知っていると得（コマンドは次のページだ）。

この技は色々と使い道があり、イエローとブルーは1セット（普通に敵を攻撃して、ボコボコに殴ること）のフィニッシュが入る前ならば、ダイナマイツ技に持っていくことができるのだ。これができるようになれば、最大ダメージが与えられるぞ。

●**超必殺技**…ジャンプ中にレバー⬅➡＋Aボタンで出せる。体力を超使うが、敵へのダメージも超デカい。

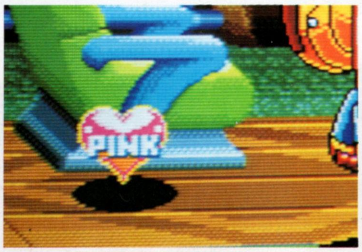
この技は、敵がいっぱい出てくる場所や、ボス戦のトドメに使うのがベスト。

と、ここまでが一応、必殺技だが、このほかにも、知っていれば、お得な操作もあったりするのだ。

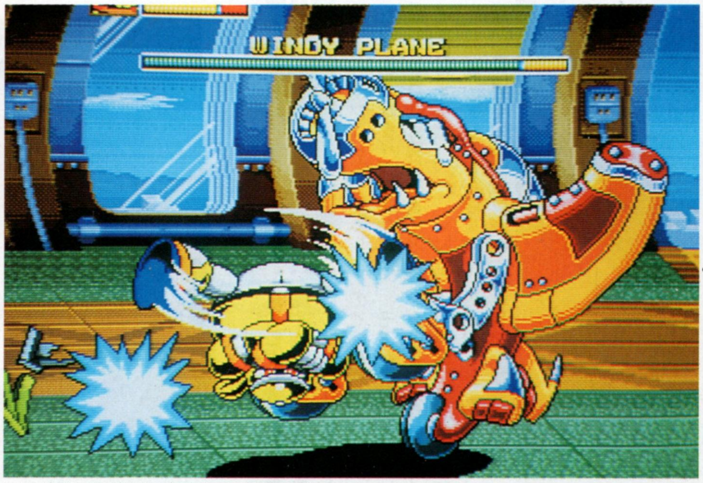
●ベアハンドモード　これはAボタンを押したままでの移動のことなのだが、このモードに入ると移動スピードが少し上がり、さらに敵をつかみやすくなるのだ。ボス戦などで使うといいかも。

●オートボコボコ　ダイナマイツ技などを敵にかけると、時々敵が気絶するのだ。そんな気絶した敵に近づいて、Aボタンを押しっぱなしにすると、ボコボコと殴りつけて昇天させてあげることができるぞ。

●起き上がり攻撃　転ばされたら、レバーをガチャガチャしよう。すると起き上がり攻撃で周りの敵を一掃してくれるぞ。



このハートを取れば、胸がプルルンのルウリィちゃんが…ウシシ。



これが起き上がり技だ。知った者勝ちだね。

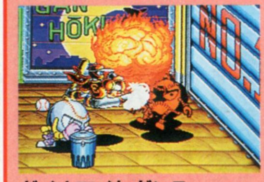
ほかにも色々と書きたいのだが、ページがない。アイテムなども、面白い物ばかりなのだが……。おっと最後にこれだけは書いておこう。ピンクリーグマンを呼び出すアイテムの名前は、ハートウォーミィハートって言うんだぜ。

それだけだけど…。

レッドリーグマン ホセ



　正義感みなぎる、スーパースラッガー、ホセ。メジャーリーグにおいて、彼は100年に一人の逸材であり、絶大な人気を誇っていた。
　しかし、そんな日々も長くは続かなかったのである。
　彼の人気をねたむ相手チームのピッチャーが投げたビーンボールに、あろうことか、今世紀最大級の宇宙放射線が降り注ぎ、そのまま、ホセの顔面を直撃したのである。
　1週間後、長い昏睡状態から目ざめた彼の体は、突然変異を起こし、並外れた筋力をもつ、強靱な肉体へと変貌していた！
　ここに一人、正義のスーパーヒーローが誕生したのである。
　宇宙放射線の力を宿し、真紅のスーツに身を包み、いつも熱血ダイナマイターな奴、それがレッドリーグマン、ホセだ！



ダイナマイトダンス
ダッシュ中にレバー←＋Bボタン
敵をメッタ打ちにしてから、最後に爆発させる気分爽快な技だ。



メテオサイクロン
隕石をどこからか呼び出し、回転させて落とす豪快な超必殺技。落ちた後は大爆発するぞ！

グリーンリーグマン リノ



　大阪の北東部にある遊園地に、スーパーヒーローショウの好きな正義感の強いサルがいた。
　園長や従業員にかわいがられていたそのサルは、ある日忽然と姿を消してしまったのである。おりしも、星のない空に、UFOの大群が見えた日のことであった。
　そして、彼猿は帰ってきた。IQ600、スポーツ好きの強靱な肉体をもち、人語を解するサルとして。
　そう、彼猿は宇宙人によって改造され、スーパーヒーロー（サル版）となったのである。バナナを愛するサルは、正義を愛する（バナナもちゃんと愛する）スーパーヒーローになって、地球に降り立ったのだ。
　ここにも一人、正義のスーパーヒーローが誕生した。宇宙より帰還し、濃緑のスーツを身に包んだ、スーパーアルティメイトモンキー、グリーンリーグマン、リノ！彼猿の素顔は誰も知らない、と思う。



イナズマキック
ジャンプ中にレバー↖↘＋Bボタン
ジャンプして、空中から強力な電撃で敵を攻撃する。マシンガンのようにきまるので、気持ちいいぞ！



イナズマアタック
体に電力を装い、画面中を飛びまわるハデな超必殺技だ。

イエローリーグマン ロジャー



　彼女の名前はキャサリン。通称「キャシー」と呼ばれている。そして、ロジャー。彼は彼女が作った自慢のロボット（実際は独立思考型筋力増強機動外骨格。つまり、意思を持ったパワードスーツ）である。
「やっぱ、ロジャーは最高よね。ああ、この素晴らしさを世界の人に伝えてあげたいわあ。…やっぱり、真の格闘家でも目指さなきゃなんないのかしら。でも汗くさそうだし…、そうねえ、正義の味方ってのもいいわね」
　ここで一人、正義のスーパーヒーロー（そとづらのみ）が誕生した。カレー（チキン入り辛口大盛り）で動く黄色の機動スーツに身を包んだ、天才セクシー小学生キャシー。彼女こそイエローリーグマン、ロジャーである。



ホイルバスター
レバー←↖↑↙→＋Bボタン
敵をバッタンバッタン叩きつけてからのパイルドライバー。敵を殴ってからも出せるので、かなり使えるぞ。



フジヤマシェイカー
地面をドッカンドッカンぶっ叩き、火山を呼び出して大噴火させる、超ドハデな超必殺技だ。

ブルーリーグマン ストロー



「マミィ！どこ、どこにいるの、ねえ！ボク怖いよ、やだよう、ひとりはあ」
　ここイギリスはスコットランド地方、グレートメイヤア城に今日もまた、母親を呼んで泣きじゃくる子供の声がこだまする。
　彼、ストローは妹クリスの前では立派なお兄ちゃんなのだが、母親の前では甘えんボなのだ。
　後に、父親によって㈱英雄公社（別名〝誠の穴〟正義の味方養成機関―貴族の部―リーウィック支部）に預けられ、鍛え上げられるも、マザコンとシスコンは治らず、しかし強靱な肉体を持ち、そして冷静、ついでに超潔癖、と確実に強くなったのである。
　かくして、マザコンでシスコン、それでいて冷徹な闘士、3重人格のヒーローが名乗りをあげた。
　空の色したコスチュームに身を包む高潔な戦士、ストロー。彼こそブルーリーグマン。4人目の正義の使徒。



ロイヤルスティンガー
レバー←↙↓↘→＋Bボタン
敵の上にバットで乗っかり、ドカドカとつついた後にダイナマイトで爆破する。なかなか当たらないので、使いにくいかも。



ロイヤルトルネード
水竜を呼び出し、画面中を走らせる。ハデで美しい超必殺技。

ピンクリーグマン ルウリィ



　もと、アメリカ国防省のレーザー反射衛星プロジェクトに参加し、3軸光源自動同期システムを納入する、光学機器メーカーのとなりにある定食屋の看板娘。もちろん美人。
　㈱英雄公社（別名〝誠の穴〟正義の味方養成機関―一般の部―オタワ支部駅前店）よりの研修生である。なぜそんなことを、と問うても彼女は困るだろうが、ただひたすら正義を愛するがゆえに、としかいいようがないだろう。
　研修生の中でも正義を愛する心は一番強く、料理もうまくて、バスティだが、体は弱い。
　しかし、その気力をかわれ、隊員見習い兼メシスタント兼応援大将として、リーグマンに仮配属され、ピンクリーグマンを名乗ることを許された。
　まだ半人前のため、マスクは顔半分しかないが、近々完成する右腕用の戦闘アタッチメントパーツを装備し、戦列に加わる予定である。



ハート型のアイテムを取ると出てくる、ピンクリーグマン〝ルウリィ〟。武器や食料をバラまいたり、敵にダメージを与えてくれたりするぞ。



破滅後の地球が舞台だ
バイオレントストーム

このゲームのよさは、操作性にある。あたりまえのことだが、やっていて気分がいいのはよいことだ。

RIK君

バイオレントストームは、今までの格闘アクションゲームのよいところを踏襲しつつ、操作性を大幅にパワーアップしている。

これによって、プレイヤーの不満感は解消され、スムーズにゲームの世界に入っていけるようになっている。

ストーリー 世界の滅亡から数年…

広大な土地と残り少ない資源とが、世界を弱肉強食の世へと変貌させていった。法と秩序は前世紀の遺物と化し、正義という砂上の大義名分も、時代の波に押し流され、消え去っていった。

このストレイカーという街もまた、この時代を象徴するようなところだった。この街を支配するゲルドは配下の暴力集団グロスを率い、近隣を荒らし回った。

食料、金品、燃料、そして女。略奪の暴風が駆け抜けた跡には、何も残らない。ただ無彩色の荒野が広がるだけだった。

襲撃者はゲルドの側近、レッドフレディと知れた。美女のコレクションを自慢とする支配者ゲルドに献上すべく、世紀末の花「シーナ」を連れ去ったのは明らかだ。その絶大なる力を恐れる人々はあきらめるしかない。

そのはずだった…。

獲物を乗せ、ストレイカーを目指すバイクを追う一台のジャンクカーがあった。

シーナには仲間がいた。頼りになる仲間だった。幼なじみで喧嘩好きのウェイド、身軽なカイル、力持ちのポリス。

彼らはシーナがゲルドの物になるのを許さなかったのだ。

それが、たとえグロスを敵にまわすことになろうとも…。

そして今、闘いが始まる…。



操作系

8方向レバー2ボタン。ボタンはアタックボタンとジャンプボタンだ。

奥行きのあるタイプなので、レバーは上下左右の移動に使う。

●3キャラ共通技

・通常攻撃、連続技
敵に一発入るとボタン連打で連続技になる。

・後ろアタック
裏拳。レバーとボタンを同時に後ろに入力。



これで敵に囲まれても安心!?

●注意

・必殺技（ライフ減少）
アタックボタンプラスジャンプボタン同時押し。無敵。

・ジャンプアタック
垂直or斜めジャンプしてアタックボタン。

・ジャンプアタック（下）
ジャンプ後、レバー下＋アタック。

・ふり向きジャンプアタック
ジャンプ後、レバーを後ろ方向に入れてアタック。

・下段攻撃
レバーを斜め下に入れると同時にアタック。

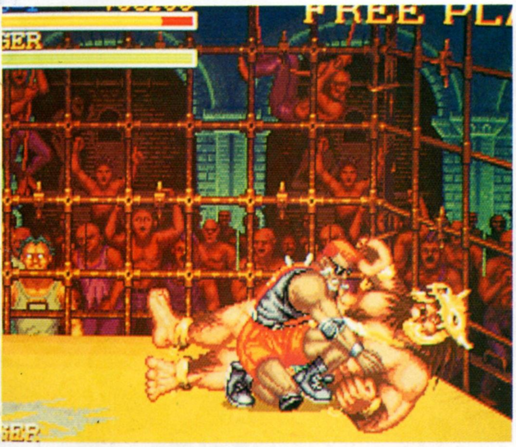
足払いのようなもの。敵が転ぶのがマル。



・投げ、つかみ
敵に接近してつかみ、レバーニュートラルでつかみ攻撃、前に入れつつアタックで投げとなる。

・ダウン中の敵への攻撃

プロレスゲームではこういうのがあったが、アクションではめずらしい。



倒れている敵に重なりアタック。

・敵を立たせる
倒れている敵に重なりレバーを上に入れ、アタックボタン。

必殺技みたいだが、単なる通常技。



・ダッシュ攻撃
レバーを斜め下に入れると同時にジャンプボタン。

●個人技、ウェイド

・重いアッパー
レバーを上に入れると同時にアタック。

・投げ（うしろ）
敵をつかんで、レバー斜めうしろの下へ入れ、アタック。

●個人技、カイル

・連射技
アタックボタン連打。

・投げ（うしろ）
敵をつかんで、レバー斜めうしろの下に入れ、アタック。

●個人技、ポリス

・投げ（バックブリーカー）
敵をつかんだ状態でジャンプし、アタックボタン。

・投げ（ジャンピングパワーボム）
敵をつかんでジャンプし、レバーを下に入れてアタック。

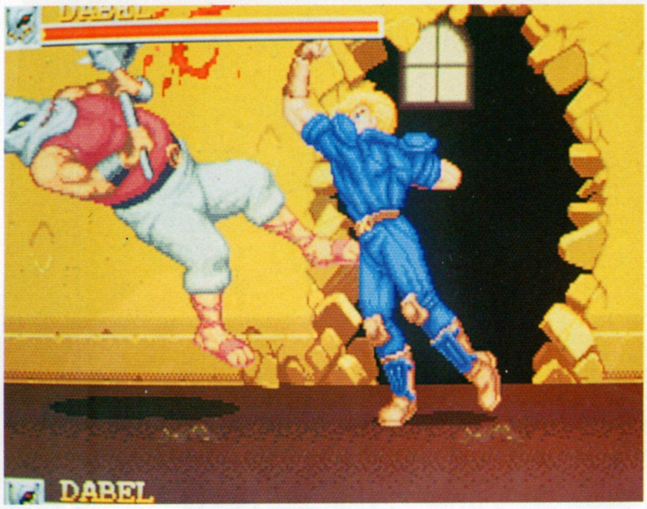
・投げ（アトミックドロップ）
敵をつかみジャンプし、レバーを前に入れてアタック。

3人のプロフィール

プレイヤーキャラ3人のプロフィールを紹介しよう。予備知識として覚えておくと二重マル。

●ウェイド
身長　5・9フィート
体重　185ポンド
シーナの幼なじみ。ニヒルなマスクの下に、熱い拳を隠し持つ男。我流ながら、喧嘩殺法はかなりの腕だ。動きは比較的に重いが、その瞬発力はすさまじいものがある。
必殺技は、「衛星遊撃脚」

ウエイド必殺の重いアッパァア。使える技だ。



レバーと同時に出せば横に移動しながら出る。たつ○きせんぷー…じゃないですね。



●カイル
身長　5・78フィート
体重　176ポンド
街一番の身軽な男で、ウェイドの良きライバル。スピーディーな足技と、華麗な空中殺法を得意としている。
必殺技は、「開脚真空蹴り」



カイルはこの回転キックがかっこいいぞー！

逆立ちしながら高速で回転移動…けっこうすごいです。

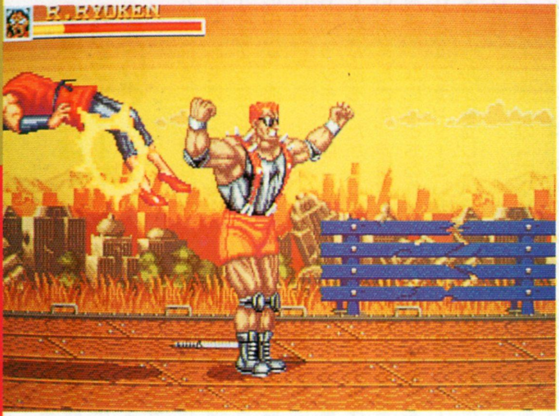


●ボリス
身長　6・20フィート
体重　215ポンド
街一番の力持ちで、ウェイドの親友。重々しく力強い攻撃をなすが、スピードがやや劣る。
必殺技は、「竜巻大回転」



ボリスのスライディングは転がり。

一番すごいのはコレ。足を閉じてるのに回転移動する…不思議だ。



ちなみに、シーナのプロフィールは…
身長　5・4フィート
体重　？？？
主人公3人をはじめとする街の人たちみんなのアイドル的存在であり、性格は少しおっとりした感じでたまにボケることもあるが周りの人たちはまったく気にしていない。
しかし早くに両親を失っていることもあり、ある意味ではしっかりしている面もある。

気軽にプレイするのが楽しい

バイオレントストームは、操作が楽しいことが大きく、いつでもプレイできるような気軽さがある。
ゲーセンに行ったら、1日1回はプレイする、とか、ちょっと寄り道してプレイして帰るなどのお手軽プレイがオススメだ。





スプラッター満載のロマンホラーアクション

NIGHT SLASHERS™

©データイースト

噴き出す鮮血！飛び散る肉片！禁断の快楽の世界へ貴方を誘うスプラッター表現の数々。一度ハマれば、くせになる…？

SHIN落合

そう遠くはない未来のこと…。世界中の大都市に、突如大挙して"異形の者"が現れた。

人造人間・闇の貴族・生ける死人…詳細について一切謎に包まれた"彼等"への対処には、現代技術が誇る最新の重火器すら心もとない代物でしかなかった。このまま人類はなすすべもなく、ただ"滅亡"を待つだけなのか…⁉

しかし、絶望の闇を切り裂く3人のモンスターハンターたちが現れた!!

サイボーグ戦士！バンパイアハンター！そして仙道術師!!

今ここに、人類未曾有の"魔戦"が始まろうとしている!!

今度のデコはスプラッターがすごいぞ

人間とは実にフシギな生きもので、血を見ると怖がる性質があるようなのだ。自分の体の中にも、血は流れているというのに。

もっとフシギなのは、時として人間が血を見たがること。怖いもの見たさか。非日常への渇望か。なにはともあれ、現在ではスプラッターという映像ジャンルが確立しているわけだ。

データイーストの「ナイトスラッシャーズ」は、そんなスプラッターの要素が満載の格闘アクションゲームである。

全部で7つあるステージにうごめく、無数の生けるシカバネたち。自分が生き残るためには奴らを倒さなくてはならない。もはやルール無用の世界がそこには存在する。

3人の主人公たちには、通常の攻撃技や必殺技のほかにも（協力プレイ時のみ使用可能な）合体技を使うことが許されているのだ。これらの技を駆使して敵を倒していこう。

倒された敵は、過激なスプラッター描写と共に消えていく。ある者は溶け崩れ、ある者は切り裂かれて…。

デンジャラスな事とは知りつつも、独特の液体質の効果音が快感へと変わっていく。

そして、背景に存在するストーリー性が、ゲームの世界をより奥深いものにしている。

気がつけば、すっかりハマってしまっている自分に気づく。クセになりそうなゲーム。

トリオ・ザ・パンチやラグタイムショーなど、一味違った作風でファンを楽しませてくれるデータイーストの作品群。今回のナイトスラッシャーズも、独特の雰囲気でプレイヤーたちを魅了していくに違いない。



死の淵より甦りしゾンビどもを、再び地獄に叩き落とせ！

新作スクロール

迫りくる奴らを血祭りにあげろ!!

基本操作系は、8方向レバーに3ボタン。レバーでキャラを移動、ボタンは左から攻撃・ジャンプ・必殺技（以下、順にⒶ・Ⓑ・Ⓒ）となっているのだ。

敵に近付いてⒶ連打で、連続攻撃が入る。ビシバシベキと3発喰らわせた後にフィニッシュブローをかますのだ。クリストファーの十字架なんか、妙にオモムキがあってよろしといった感じっスね。



きらりん♪バンパイア系に強いぞ。

敵に囲まれたら、緊急回避技ともいえる「得意技」を使おう。ⒶⒷ同時押しだ。

また、Ⓒボタンで「必殺技」を使える。ジャンプ中に使うと違う必殺技が出るが、どちらも破壊力が強いことには変わりはない。ただし、得意技や必殺技を使うとライフが減少する。ライフが少ないときにⒸを押すとガードするぞ。

一発勝負!! オーラをためろ!!

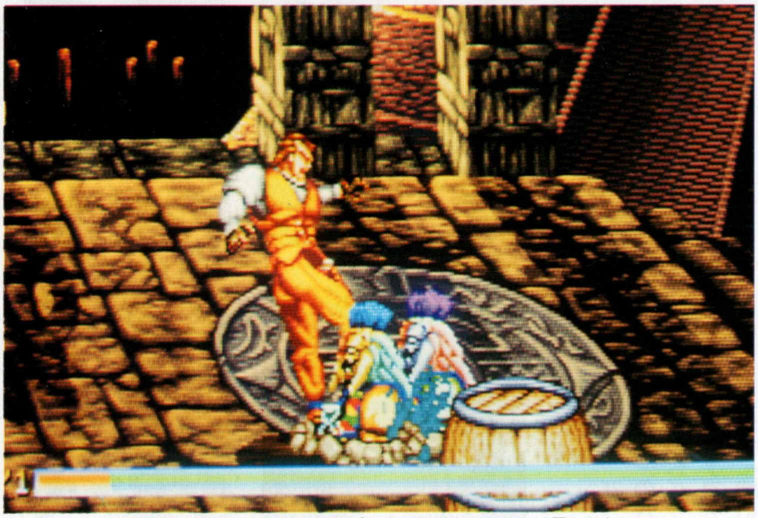
Ⓐボタンを押し続けると、プレイヤーキャラの周りに青白いオーラが蓄積される。輪状になったときにボタンを離すと、（横方向へのダッシュが加わった）通常よりも強力な攻撃になるのだ。

ボタンを離す前に敵をつかんだり、ジャンプしたりすることにより、技にバリエーションを持たせることができる。

オーラを蓄積したままだとやがてバテてしまう。敵の攻撃を喰らうスキを作ってみたい人は、ぜひ試してみよう！

ひとときの快楽…

ジャンプ中に（⬇＋Ⓐ）で、敵を地面に埋めることができる。これが本作品におけるひそかな楽しみのひとつだ!! 地面から突き出た敵の頭部を、優越感にひたりながらゲシゲシと足げにするのもよかろう。



これですよ、これ！これをやらずにナイスラをやったとは言わせない。

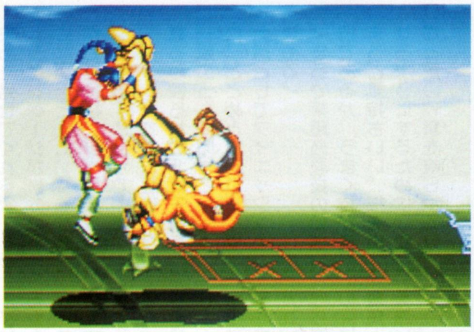
一人でやるより二人がいいね（意味深）

2人、もしくは3人同時プレイ時には、複数のキャラによる「合体技」を使えるようになる。

①跳び系…協力してもらうキャラに向かってジャンプアタックをする。2人のキャラが重なったときに、下のキャラがⒶを押すと技が出る。

②つかみ系…1人の敵を、2人もしくは3人でつかんでⒶまたはⒷを押す。ただし、ジェイクがつかみながら歩いている敵を、他の2人がつかむことはできないのだ。

③ハンマースルー系…敵をつかんで（➡（⬅）＋Ⓑ）でハンマースルーできる。これの応用で、投げられた敵が目前に迫ってきたときにⒶを押せば、カウンター技が決まるって寸法だ。



どりゃっ！ツープラトンだ。



踏みつぶせ！ぶしゅ〜。

付加価値の虜

このゲームは付加価値的な要素も充実しているので、そのいくつかを紹介してみよう。

ボス戦の前には、各ボスとのセリフのやりとりが表示される。セリフまわしから各主人公キャラの性格を推察できて面白い。



ううっ…反論できんのが悲しいぞ。

特定のステージをクリアした暁には、ボーナスステージが君を待っている。

2面をクリアすると、画面が変わって地面からボコボコとゾンビが生えてくる。「埋め攻撃」の要領で、時間の限り倒すのだ!!

5面クリア後には、「ゾンビ投げ」をしよう。パワーゲージを連打で増加させてから、ゾンビを遠くへ放り投げる。行きつく先にはこれまたゾンビが10匹待ち受けていて、パワーゲージの量によって倒せるゾンビの数が違うのだ。

こんな殺伐としたゲームで、もぐら叩きとボウリングを楽しめるなんてラッキーだ。



いくつ倒せるかな？どきどきわくわく♡

サウンドは、おなじみゲーマデリックのMR☆K&TOM両氏によるもの。相変わらずの「歌う」ギターサウンドが、ゲームを十二分に盛り上げてくれる。クラシック音楽的様式美をも湛えた、ハードロックサウンドに聴きほれてくれいっ―筐体のスピーカーに耳を近づけてでも聴くのだっ!!

《おまけ》ゲーム内容の設定により、スプラッター表現に変化をつけられるのだ。一応「ソフト」と「ハード」の2種類があるけど、血液と体液の違いだけでどちらもグチャドロだったりする。うーむ…。



こっちが「ハード」…。



こっちが「ソフト」で…

奴らが「ナイトスラッシャーズ」だ!!

ジェイク・ホワイト



年齢：26歳
出身：アメリカ
元軍事用サイボーグ戦士。3人の中でもっともパワーが強く、サイキック能力も備えている。特に超自然型のモンスターに強い。

パワーで攻めこむキャラクターであるだけに、ジェイクの技には見た目が豪快なものが多い。

中でもオススメなのがヘルサーファー。つかんだ敵をサーフボードよろしく足げにして、地面を滑走する必殺荒ワザだ。ザコだろうがボスだろうが、つかめた敵は皆この殺人技の対象となる。不条理さに頭を悩ませる前に滑りまくるのだー　強力だぞ。

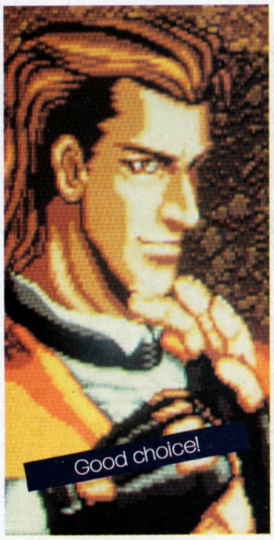
不条理と言えば、人間ムチもなかなか強烈である。敵の足を引っつかんで、ブンブンと振り回して地面に叩きつける。ああ、自分が主人公でよかった、敵キャラじゃなくてよかった、と神に感謝してしまうひときだ。

ふだんは力技に生きる彼も、必殺技ではサイキック能力に頼っているようである。

サイキックリパーは念動力により岩石を持ち上げて敵にぶつける技、ネガグラビトンは重力場を作り出して敵を埋め殺して（!）しまう技なのだ。くわばらくわばら。

オーラため攻撃はライトニングキャリバー。有効範囲は狭いが、攻撃力のある技だ。1面ボスの人造人間や、3面中ボスの亡霊騎士など画面両端を行ったりきたりしている敵に有効で、逃げながらオーラをためて敵の動きが止まったスキを狙って叩きこめー

クリストファー・スミス



年齢：26歳
出身：ヨーロッパ
ヨーロッパ随一のバンパイアハンター。3人の中でもっともバランスが良く、マーシャルアーツの使い手でもある。特にバンパイア型のモンスターに強い。

クリストファーはオールマイティな能力を備えたキャラで、地味ながらも渋い攻めを見せてくれる。

ライフゲージが半分以下になったときに、特殊な操作で必殺技ソリッドスラッシュを出すことができる。

ダッシュで敵に駆け寄り、蹴るわ殴るわの8段攻撃を一瞬のうちに叩きこんだ上に、とどめとばかりにイヅナ落としでフィニッシュを決める。

まるで某超必殺技の如き技であるが、うまく技が決まると気持ちいい。技を出せるようにするために、わざと敵の攻撃を喰らってライフを減らす輩が出てくるに違いない。

また、妙にしぶいのがローリングヒールだ。いわゆるカカト落としであるのだが、こういった地味な技をあえて特殊なコマンド技として設定した開発陣のコダワリに好感を感じる。

必殺技では、フォースストームがなかなか豪快だ。空中で気流のうねりを作り敵を巻きこんでしまう技で、ガコンガコンとはね返りながら画面中を飛びまわる敵の姿は、ふと私の脳裏に「入射角と反射角」という言葉を思い起こさせたのである。

劉　紅華（ホンファ）



年齢：21歳
出身：アジア
極東地域で活躍している霊幻道士。3人の中でもっともスピードが早く、特にゾンビ型のモンスターに強い。

フットワークを生かした俊敏な動きで、スピードのある攻撃ができるのが紅華である。

女性であるせいか、彼女の技には円運動を基調とした美しい技（笑）が多い。流麗という表現がよく似合う。

そのひとつ、龍尾飛旋脚は片足を軸に回転蹴りをすることによって周囲の敵を退ける技だ。2ボタン同時押しの緊急回避技なのだが、唯一技を出しながら移動できるのが強みだ。

オーラため攻撃は、前方に回転しながら蹴りを入れる双龍脚刀である。それほど威力はないのだが、攻撃範囲が広いのでスキが少ない。同社のウルフファングのビームソードのような感じ。

クリストファーと同様に、ライフゲージが半分以下になったときに必殺技鳳龍雷火弾を出すことができる。

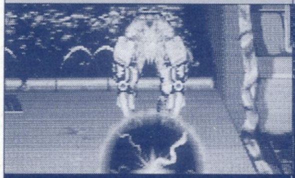
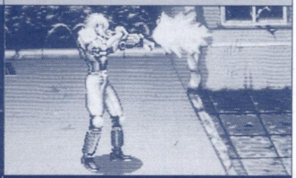
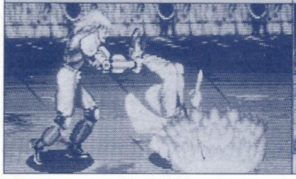
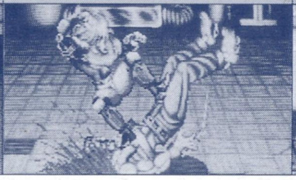
火球を投げつける技で、遠くの敵をその場から動かずに倒せるところが特徴的だ。

画面中の敵すべてに通用するのが鳳炎破と龍雷破の二つ。

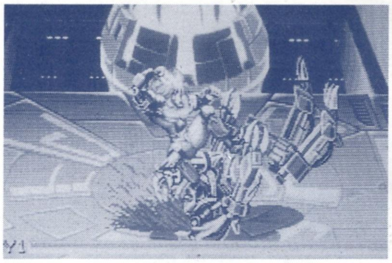
鳳炎破は鳳凰の形をした巨大な炎で、龍雷破は龍の形をした雷撃で、それぞれ敵を倒す技である。

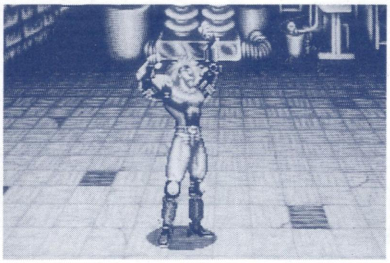
あくまで鳳凰と龍にこだわる紅華さんなのだ。

新作スクロール

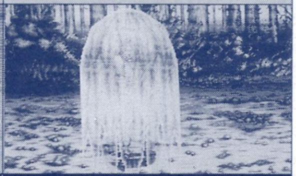
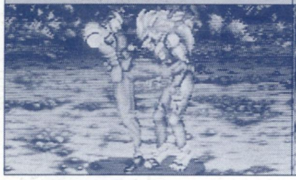
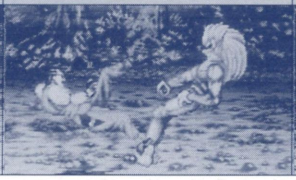
ネガグラビトン	サイキックリッパー	マッドスピン
ジャンプ中にC	接地状態でC	AB同時に押す
		
人間ムチ	**ヘルサーファー**	**サドンインパクト**
敵をつかみレバーニュートラルでA	敵をつかみ↓＋AB同時	↓↑↓＋A
		

男だったらヘルサーファーを狙え。ずしゃ〜。

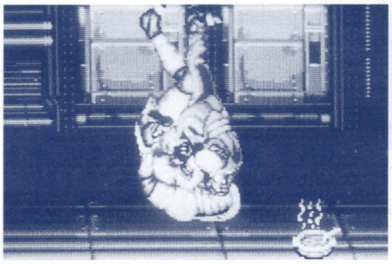


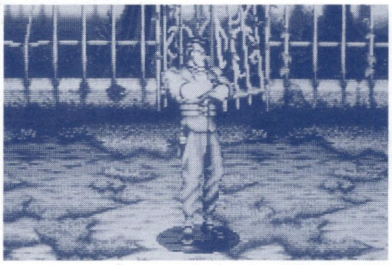


We've destroyed them all!

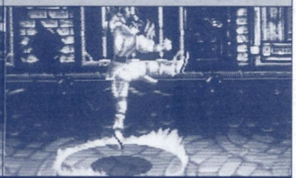
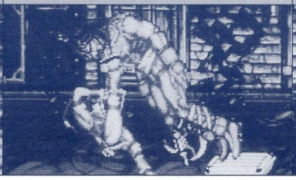
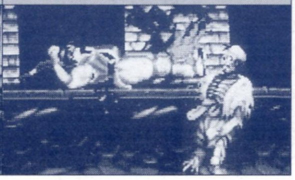
フォースストーム	パワーストーム	ホーリーブライト
ジャンプ中にC	接地状態でC	AB同時に押す
		
ソリッドスラッシュ	**ローリングヒール**	**ニースパーク**
ライフが半分以下のとき↓↘→(放す)	敵をつかみ↓を入れながらB	オーラをため↓＋B
		

「…and take that！」トドメは、イヅナ落として。

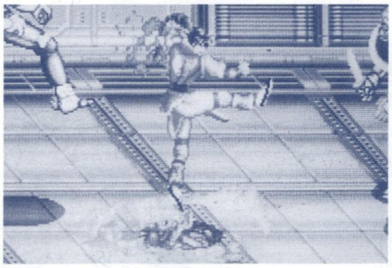


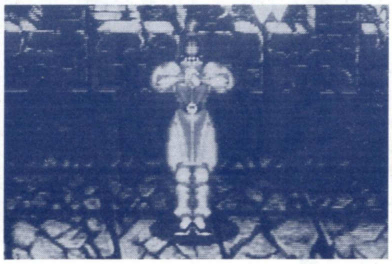


That's it!

龍雷破	鳳炎破	龍尾飛旋脚
ジャンプ中にC	接地状態でC	AB同時に押す
		
鳳龍雷火弾	**破岩脚**	**跳ね蹴り**
ライフ半分以下のときオーラをため↓↘→(放す)	敵をつかみ↓を入れながらB	敵にふっとばされた時にレバーもしくはボタン連打
		

個人的に、この技好きです。動き回れるのがうれしいね。





Hi!

※敵キャラが右側にいるときのものです

豪絶!!スペシャル企画

キャラで見る格闘ゲーム史

第二部 発動期

80年代も終わりに近づくころ、散発的ではあるが、ちらほらと格闘ゲームが世に発表された。そして、カプコンからファイナル・ファイトが発売されると、一気にスクロール型格闘アクションが世を席巻するのだが…。

で、一対一の格闘モノはどうだったかというと、イマイチ数が少なく、そうまでゲーマーたちに求められてはいなかったのだ。

その中でも、独特の世界観を打ち出し、一部硬派ゲーマーに好評だったのがデコの「ファイティングファンタジー」だ。剣（武器）を使って様々な人妖魍魎と一対一で闘うゲームなのだが、リアルでゴリゴリ動くデカキャラや、敵を倒して得られる賞金でアイテムを購入できたりと、随所にデコのセンスが光る快作であった。

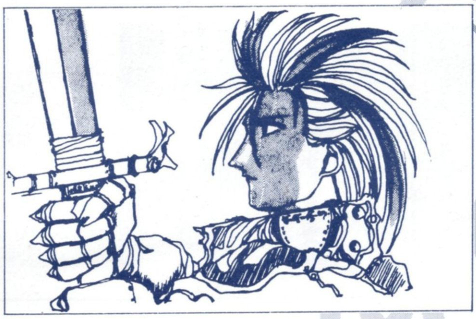
同じ89年、タイトーからも一対一の格闘ゲームが発売されたのだが…「バイオレンスファイト」、このゲームは自分のキャラを4人の中から選べるという時代を先取りしたゲームシステムであったにもかかわらず、イマイチふるわないまま歴史の闇の中にその姿を消した。合掌。

そして！ついに到来した90年代、やや低迷ぎみであったゲーム業界に一大事変が起こる。いまやゲーマーに知らぬ人なしと謳われる超名作格闘ゲーム「ストリートファイターII」の登場である。

前作、ストIIの不満点を改良し、奇跡と思えるほどの完成度を持って出現したこのゲームは、たちまち多くのゲーマーたちを虜にした。

優秀なシステム、前作以上の操作性の向上も、ゲーマーたちに高く評価された要因だが、何より目を引くのは、まるで生きているかのようにモニターの中狭しと暴れまわる8人のマイキャラたちであった。

前作から引き続いて登場の隆、拳。冷静沈着、クールな復讐鬼、ガイル少佐。赤い大地のサイクロン、ザンギエフ。アマゾンの自然が生んだ野性の寵児、ブランカ。謎のヨガマスター、ダルシム。日本の心ここにあり、エドモンド本田。最大の人気キャラとなった紅一点、春麗。



↑☆主人公の名前忘れてしまった…。ファイティングファンタジー。



→（千葉県　神火りるさん）☆どのキャラも個性的で、なおかつ親しみを感じやすいんだな。



→（滋賀県　山本耕史君）☆一世を風靡した格闘女王、春麗。今や世界的ヒロインだ。

そして四天王、ベガスの猛牛Mバイソン、仮面の貴公子バルログ、再起を賭けて蘇ったサガット、悪のサイコパワーを自在に操る最強の男、ベガ…。

このキャラ人気も手伝って、ストIIは大ヒットを記録する。各キャラにも多数の固定ファンがつく等、今までのゲームには見受けられないほどの大人気を博し、女性ゲーマーの人口も増加させるなど、8人＋4人の及ぼした影響は計り知れない。

そして、このストIIを皮切りにゲーム業界は格闘ゲーム戦国時代に突入するのであった。



←（東京都　吉崎観音君）☆92年にはSFCに移植され、CMソングに筋少が起用され、話題となる。

で、ちょうどストIIの前に登場したアタリの実写取り込み格闘「ピットファイター」、一応格闘ゲームであったバンプレスト「ウルトラマン」、格闘、と言うより怪獣プロレスといったほうが適切なSNKの「キングオブモンスターズ」

そして「ファイティングファンタジー」の世界観を継承し、自キャラを3人＋5匹から選べる「デスブレイド」など、91年は各メーカーとも何やら戦闘意欲旺盛で、ゲーマーたちはイヤがおうにも血なまぐさい格闘ゲーム界に引きずりこまれていくのであった。

つづくぞ。



→☆硬派のデコには珍しく、デスブレイドには女性キャラ、シンディが登場。



←（インド　剣・剣君）☆…ダルシムに抱くイメージなんて、みんなこんなものだ…。

決定版

ここでしか読めない！

特大攻略!!

スーパーストリートファイターⅡ
- 連続技
- トピックス

餓狼伝説スペシャル
- 攻略基礎
- ダイヤグラム
- 対戦＆対CPU攻略

サムライスピリッツ





リュウ

決まりやすくなった波動拳でピヨりを狙え！

YOU. A

相手キャラによって連続技を使い分けろ！

相手をピヨらせたときに有効なリュウの連続技は、キャラによって昇龍拳や竜巻旋風脚の入りやすさが異なるため、表にまとめてみた。表中の連続技はすべて相手の正面から決まるものだが、めくりから決められる余裕のあるときは、めくり（ジャンプ大キック）→アッパー（しゃがみでも可）→大昇龍拳が有効だ。スーパーストIIでのリュウの大昇龍拳は、1発当たると相手は転び、中、小より威力が強い。確実に決まるなら昇龍拳は大で出すのがいい。

この3段はめくりが決まりさえすればバルログ以外の全キャラに入る。ただし、めくる場合もキャラによって差があり、状況に応じて使い分けが必要だ。これについてはケンのページを参考にしてほしい。

相手キャラ	リュウの連続技
リュウ	ジャンプ大パンチ→しゃがみアッパー大竜巻
E・本田	ジャンプ大パンチ→フック大昇龍拳
ブランカ	ジャンプ大パンチ→しゃがみアッパー大昇龍拳
ガイル	ジャンプ大パンチ→しゃがみアッパー大昇龍拳
ケン	ジャンプ大パンチ→しゃがみアッパー大竜巻
春麗	ジャンプ大パンチ→アッパーファイヤー大波動拳
ザンギエフ	ジャンプ大パンチ→しゃがみアッパー大昇龍拳
ダルシム	ジャンプ大パンチ→しゃがみアッパー大昇龍拳
バイソン	ジャンプ大パンチ→しゃがみアッパー大昇龍拳
バルログ	ジャンプ大パンチ→フック大竜巻
サガット	ジャンプ大パンチ→しゃがみアッパー大昇龍拳
ベガ	ジャンプ大パンチ→しゃがみアッパー大昇龍拳
T.ホーク	ジャンプ大パンチ→しゃがみアッパー大昇龍拳
フェイロン	ジャンプ大パンチ→フック大昇龍拳
ディージェイ	ジャンプ大パンチ→フック大竜巻
キャミィ	ジャンプ大パンチ→フック大昇龍拳

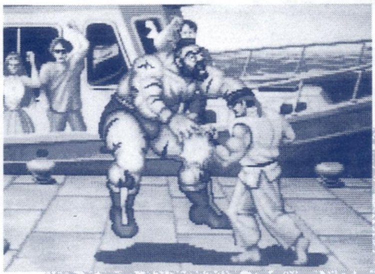
アッパー…立ち大パンチ、しゃがみアッパー…しゃがみ大パンチ、フック…立ち中パンチ



めくりで跳び込むなら、相手の後頭部あたりを狙って大キックを出す。



そして着地と同時にアッパーを当て…。



そのままキャンセル技で昇龍拳につなぐ。大昇龍拳ならダメージも大きい。

起き上がりを攻めるならこれだ！

相手の起き上がりに狙う連続技は、跳び込みから攻めるならジャンプ大パンチ→中足払い大波動拳が有効。これは全キャラに使え、決まればピヨることが多い。

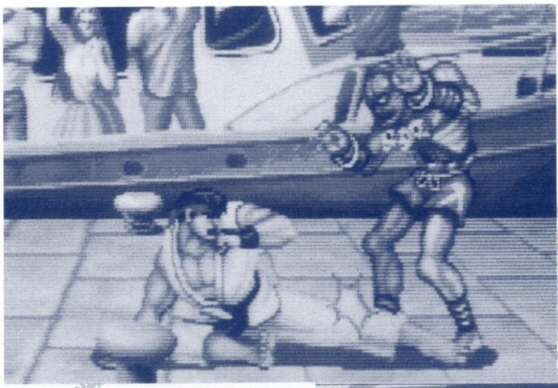
同じ跳び込みでもめくりから攻めるときは、着地後にしゃがみ中パンチ→中足払い大波動拳が、春麗、バルログ、ディージェイ以外には入る。中足払いはアッパーに変えることもできるが、間合いが離れていると正拳になってしまうことがあるから注意が必要だ。

また、相手が大昇龍拳やサマーソルトなどを空振りし、スキに連続技を当てる余裕があるときも、しゃがみ中パンチ→中足払い波動拳がいい。一気にピヨりを狙おう。

起き上がりに跳び込まず、密着した状態から狙う連続技は、次の3段攻撃がいい。中足払い→中足払い波動拳がそれだ。最初の中足払いを相手の起き上がりに重ねておくようにすれば、次の中足払いにくらい→くらいの連続でつながる。昇龍拳などを当てて倒れたあとの起き上がりにこの3段攻撃が決まれば、だいたい相手はピヨるはずだ。起き上がりに重ねる中足払いのタイミングがやや難しいが、確実に決められるようになれば、強力な武器となるだろう。ただし、この3段も春麗、バルログ、ディージェイには波動拳をガードされてしまう。この3人は中足払い→大足払いで転ばせるのが精一杯だ。



地上から攻めるなら、中足払いを起き上がりに合わせて重ねておく。



続けて中足払い。ここはアッパーでも代用できる。





最後はやはりキャンセルで大波動拳につなぐ。相手はこれでほぼピヨる。

ケン

昇龍拳は当たりにくくなったが連続技の脅威は変わらない！

YOU. A



全キャラ相手に大→大→昇龍拳が入る

相手をピヨらせたときのケンの連続技は、全キャラに対して正面からジャンプ大パンチ→しゃがみアッパー小昇龍拳が決まる。

打点の高さは引きつけるのではなく、できるだけ早めに当てるほうがいい。このほうが相手との間合いが離れず、連続技が入りやすいのだ。とはいっても、あまり高い位置で当てると、背の高いキャラに対しては次のしゃがみアッパーに連続でつながらない。くらい→くらいでつながる程度に高い打点で当てるのがポイントだ。この3段攻撃がもっとも決まりにくい相手のリュウ、ケン、春麗はいずれも背の低いキャラなので、可能な限り高い打点で大パンチを当てても、着地後のしゃがみアッパーに連続でつながる。この3人に対しては空中で先に大パンチを出しておき、落下にまかせて相手に当たるように調節しよう。

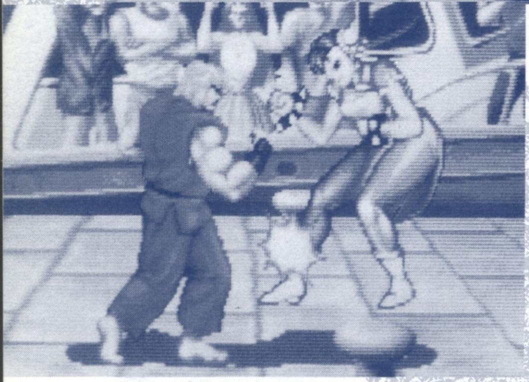
「できるだけ高い打点で当てる」というのはケンだけでなく、跳び込みから連続技を決める場合はリュウやそのほかのキャラでもいえることだ。覚えておこう。



リュウ、ケン、春麗には大パンチをできるだけ高い位置で当ててしまってかまわない。



そして着地と同時にしゃがみアッパーを当て…



キャンセル技で小昇龍拳につなぐ。

起き上がりを攻めるなら波動拳につなぐのが無難か

さて、相手の起き上がりに跳び込みから狙う連続技は、リュウと同じようにジャンプ大パンチ→中足払い大波動拳か、ジャンプ大パンチ→フック（立ち中パンチ）小昇龍拳がいいだろう。

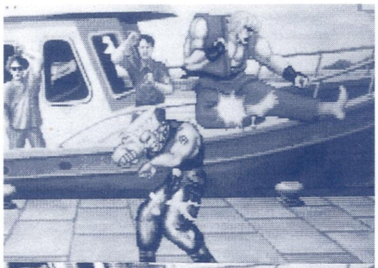
前者は同じリュウの3段より入りにくいが、ガードされてもまず反撃されない。後者は当たれば最後まで決まるが、ガードされたときに反撃される可能性がある。必ず起き上がり必殺技を狙って来る相手にはこちらを使おう。

起き上がりに正面ではなく、めくりの跳び込みから攻めるときは、めくりから着地後、中足払い大波動拳やしゃがみ中パンチ→大足払いにつなぐのがいいだろう。

めくりで跳び込む場合に気をつけるのは、相手がめくりやすいキャラかどうかということだ。キャラによってめくりが当たりやすいものとそうでないものがいるため、それを理解した上で攻めに使うようにしないと、空振りやくらい投げなどのミスを招くだろう。キャラによる違いだけでなく、同じ相手でも通常時とピヨり時で、めくりやすさが異なるキャラもいるから注意が必要だ。状況別にキャラごとのめくりやすさを表にしたので参考にしてほしい。

さて、起き上がりに密着状態から狙う連続技は、起き上がりに技を重ねやすい、ガードされてもリスクが小さいなどの観点から考えると、やはりリュウと同じ中足払い→中足払い大波動拳か、立ち小キック→小足払い小昇龍拳ぐらいだ。これらはピヨりへの決め手には欠けるが、スーパーではほかにこれといった有効なものがない。

サマーソルト空振りのあとなどで、密着状態から連続技を狙えるときは、ケンなら迷わずアッパー大昇龍拳を決めよう。計4発入ってそのままピヨることも多いはずだ。



起き上がりにめくるときは、まず後頭部を狙って大キック。



着地後に中足払いから…



キャンセル大波動拳。これはケンでも全キャラ相手に決まる。

リュウ、ケンの大キックでのめくりやすさ

相手キャラ	通常時	ピヨリ時
リュウ	めくりにくい	めくりやすい
E.本田	めくりやすい	めくりやすい
ブランカ	めくりやすい	めくりやすい
ガイル	めくりやすい	めくりにくい
ケン	めくりにくい	めくりやすい
春麗	めくりにくい	めくりやすい
ザンギエフ	めくりやすい	めくりやすい
ダルシム	めくりやすい	めくりにくい
バイソン	めくりにくい	めくりやすい
バルログ	めくりやすい	めくりやすい
サガット	めくりにくい	めくりにくい
ベガ	めくりやすい	めくりやすい
T.ホーク	めくりにくい	めくりやすい
フェイロン	めくりやすい	めくりやすい
ディージェイ	めくりにくい	めくりやすい
キャミィ	めくりやすい	めくりやすい

E・本田
どれをとっても超強力

立衆多

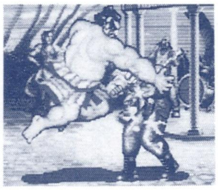


本田の連続技は、立ち小キックにキャンセルがかかるようになったことでさらにバリエーションが増えた。すべてマスター、とはいかなくても2、3種類覚えておけば十分闘える。

まずはおなじみの同じ連続技から紹介していこう。

ジャンプ大パンチ→立ち大キック

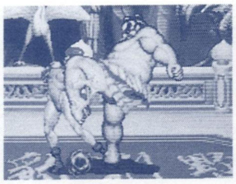
本田の連続技の中では最もポピュラーなのがこれ。操作が難しくなくて威力も大きいからどんどん狙っていこう。ただしバルログだけは入らない。



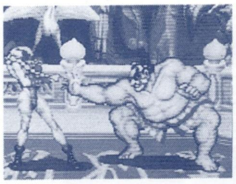
パンチは引きつけて当てよう。そして素早くキックを押す。

めくりスモウプレス→レバー入れ中キック→百裂張り手

スモウプレスは早めに出さないで少し引きつけるのがコツ。出すのが早いと相手が離れてしまう。レバー入れ（相手の方向）中キックが2段になり、最後の張り手で合計4段となる。ただし春麗は3段までしか入らない。



すかさずレバー入れ中キックを決めて…、



パンチボタン連射で張り手へとつなげる。

さば折り→スモウプレス→しゃがみ中キック

さば折りが決まっている間にレバーを斜め上に入れておき、外れたところにスモウプレスを重ね、さらに着地直後にしゃがみ中キック（四股蹴り）で4段になる。相手やタイミングによってはめくりでスモウプレスが入る。この技はリュウ・ケンやブランカ、本田にはできない（スモウプレスが当たらないから）。

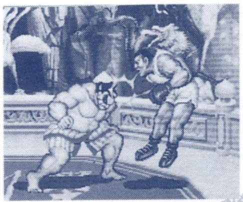
後の2つは、スーパーから可能になった立ち小キックのキャンセルを利用した連続技だ。さらにグレードアップした本田の技をおみまいしてやろう。



スモウプレスのタイミングがこの技の命だ。

ジャンプ大パンチ→立ち小キックキャンセル→大スーパー頭突き

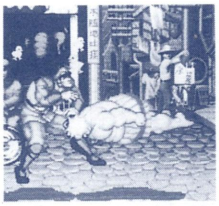
この連続技は全キャラに対して決まるので、ぜひマスターしてほしい。頭突きを相手により近い間合いで当てると、通常の頭突きより素早く技がつながるので、なかなか気分爽快だ。



近い間合いだとこうなる。快感。

めくりスモウプレス→立ち小キック×2キャンセル→大スーパー頭突き

百裂張り手の連射がどうも…というキミにはこの4段攻撃がある。前述の3段攻撃ができれば、この連続技もすぐにマスターできるだろう。この技は唯一の例外として春麗には3段までしか入らない（頭突きの前に間合いが遠くなってしまうから）。



立ち小キックキャンセルさえマスターできれば軽い軽い！

以上紹介した5種類の連続技は、どれをとっても超強力だ。しかし、それに移行するまでが大変なのが悩みといえば悩み。とにかくひとたびチャンスが訪れたなら逃さず決めろ！

ブランカ
数は少ないが質は高いぞ！

DON



ブランカの連続技はいろいろありそうで実は少ない。あるのも実用性の低い技だったりするのでここでは特に使えるものを解説しよう。

元祖三段ジャンプ大パンチ立ち中パンチ大足払い

これはもうストIIからおなじみの技だ。今回は少し入りづらく目押しを使わないとだめ。最後は中足払いのほうがラクかも…。

お次はスーパーならではの連続技だぞ。

ジャンプ大パンチ頭突きキャンセルローリング

今回は近距離でのレバー入れ中パンチの頭突きの1回目と2回目の間にキャンセルをかけられるようになった!!それを使わない手はねぇってワケでこの連続技だ。

この連続技の利点はとにかく入りやすいこととダメージもけっこうあるということだ。目押し、何それ?って感じの連続技だぞ。

さらにどのキャラにも入るのも魅力。使いやすさはナンバーワンの技だ。







この連続技はホンット〜に簡単、だれにでもできるぞ。

重ね技を使って相手をピヨらせろ!!

お次は重ね技だ。これはどんなテクかというと相手が起き上がる所に技をあらかじめ出しておき、相手がそれをくらえばしめたもの、連続技をたたきこむというものだ。

一番やりやすい重ね技は相手の起き上がりに中足払いを出しておき、当たったら立ち大パンチ（持ち上げパンチ）だ。当然、要目押しね。

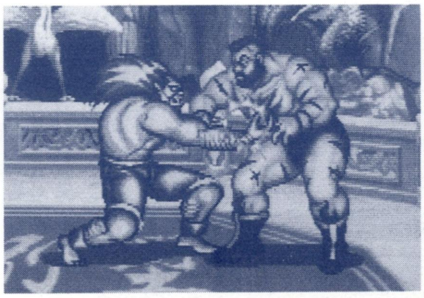
また目押し完ペキ！反応速度ケモノ並みって人なら次のような技をすすめる。

・小足払い（重ね技）→目押し頭突き→ローリング

これは一般人にはまずできないが、もしかしたら世の中にはこれをバシバシ出す人がいるかも…。

とにかく連続技がお手軽なブランカ、使うしかないよ！





中足払いからのつなぎがちょいムズだぞ。

ザンギエフ

1発入りゃ勝ったも同然!!

いなりん

スクリューが減らなくなってしまったので、強力な連続技で体力を奪うのだ

破壊力ばつぐんの連続技だ!

ザンギは今まで使えた連続技がスーパーになってもそのまま使える。しかも技一発の威力が大きいので、相手の体力を半分以上減らすこともある。そのいくつかをここに書いておこう。



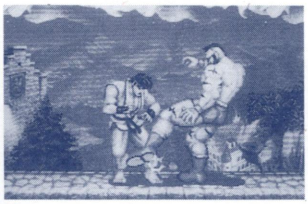
ザンギの連続技はここから始まる。

めくりボディー→立ち中パンチ→立ち小キック→大足払い

ザンギの連続技の中で最も威力がある。一応全キャラに入るが、キャラによっては入れづらいものもいる。



たまにはこの後スクリューにいくのもよし。



間合いが離れてなければ、この後の大足払いが確定。



これだけ減らせることができました。

めくりボディー→しゃがみ小パンチ×3→立ち小キック→大足払い

キャラによってはしゃがみ小パンチを3発入れると、最後の大足払いが当たりづらい。スクリューにつなげるのにも都合のよい連続技である。





この技がもう少し威力があればなあ。

めくりボディー→中足払い→ダブルラリアット

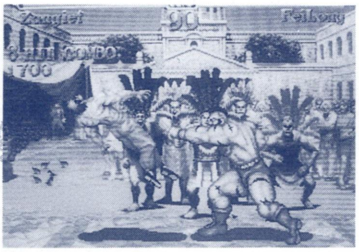
ザンギの連続技の中で、唯一の必殺技を使ったものである。威力もそこそこあるのだが、あまり使うことはないだろう。

めくりボディー→立ち中パンチ→大足払い

なんとこの3段で体力を半分近く減らすことができる。また、キャラによってはピヨらせることもできる。お手軽な連続技としておすすめである。

めくりボディー→立ち小パンチ連打

立ち小パンチ連打はキャラによって入る回数が違う。キャラによってはこの連続技が最も威力がある。

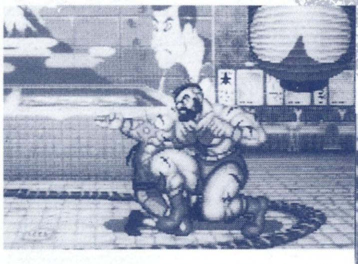


立ち小パンチの連打だけでこれだけ減ります。

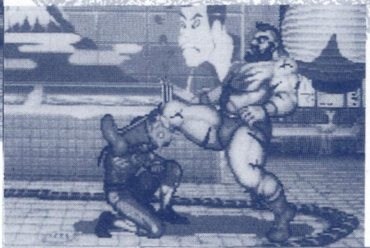
それではキャラ別に立ち小パンチの入る回数を書いていこう。

7回…ガイル、ザンギ、フェイロン
6回…ダルシム、バイソン、サガット、T・ホーク
5回…リュウ、ケン、春麗、ベガ、キャミィ、ディージェイ
4回…本田、バルログ
2回…ブランカ

ここに書いた回数がいつも確実に入るとは限らない。一応目安としてここまでは入ることがある、という感じでとらえておいてもらいたい。



めくりボディからしゃがみ小パンチ…、



そこから立ち中キックを入れたあと、



吸っちまうんですよ。初めての人は結構ひっかかってくれる。

スクリューは読まれちゃダメ!!

みなさんもご承知のようにスクリューは連続技にはならない。いつも同じところでかけようとしていては、返される可能性が高くなってしまう。相手の意表をつくようなところでかけるようにしたい。

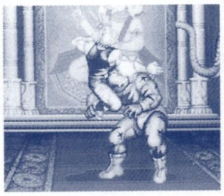
ガイル
起き上がりにも狙っていこう
C・LAN

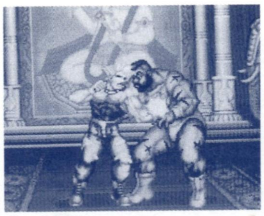
ガイルの連続技で、もっともメジャーなものといえば、

ジャンプ大パンチ→しゃがみ中パンチ→サマーソルト

の三段攻撃であろう。これは全キャラに使える連続技で、威力的にも十分。とりあえずはこれをマスターすることを心掛けよう。自信があるならば、

ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→サマーソルト


ジャンプ大パンチをまずきめる。もち低打点でね。


着地したら一瞬だけレバーニュートラル＋大パンチ。すでにここでサマーは入力終了。



するとザクッサマーが入ってめでたく3COMBOというわけだ。

を狙ってみよう。ただし、リュウ、ケン、E・本田、春麗の4キャラには入らない。立ちアッパー時は、レバーをニュートラル（か左右）に入れなくてはいけないため、若干難易度が上がる。

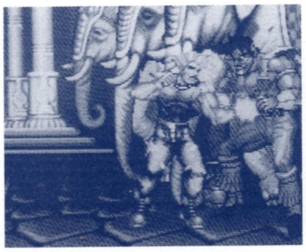
相手が端にいるときならば

ジャンプ大パンチ→立ちパンチ→大ソニックブーム→立ち大パンチ

の四段攻撃が強力だ。こちらはE・本田、ガイルには入らない。春麗は四段目を中足払いにすれば入れることが可能。

これを応用したものとで、小ソニックを追いかけていき、この四段をぶち込む五段攻撃も存在するが、実戦で入れる機会はあまりないだろう。

このアッパーをしゃがみ中パンチにすれば全キャラに入る（ラストは中足払いにする）。



実践的な連続技

ここに挙げた3つの連続技は、どれも相手がピヨったときや、飛び道具の先読みに成功したときのような、限定された条件のもとでの連続技であるため、対戦中にバンバン狙えるものではない。では、実践で使える連続技にはどんなものがあるか？

1. 起き上がりを狙う

相手の起き上がりを攻めるというもの。まず跳び込みがある。この場合使うのはジャンプ中キック（ガイル）がセオリー。もし入ったらすぐにしゃがみ中パンチ→サマーソルトとつなぐ。ガードされた場合は中パンチからソニックを撃つといいだろう。



これが入ったらもうもらいだ。

また、サマーソルトや投げを決めた後、空ジャンプやニーバズーカー×2で接近し、中足払い→しゃがみ中パンチ→サマーソルトという三段攻撃も狙える。コツは、中足払いを、①密着状態で②相手の起き上がりに置いておくことだ。なお、中足払い→立ち大パンチにもつながるが、この場合サマーソルトはすかってしまう。リバーサルにはご注意を。

2. 技のスキをつく

例えばケンが大昇龍を空振りしたときには、立ち大パンチ→サマーソルト（しゃがみ中→サマーでも可）を使おう。素直に投げてもいいんだけど。キャノンスパイクやトマホークバスターも同じようにできる。

また、ダルシムのドリル頭突きを高い打点でガードした後も、しゃがみジャブ×2→立ちジャブ→サマーや、しゃがみ中→大ソニック→裏拳など、応用すればいくらでもあるだろう。

3. 対空技で落としてから使う

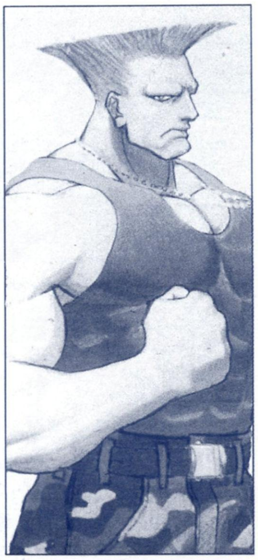
1で述べた中足払いからの三段攻撃の応用編ともいうべきもの。例えば、くぐりジャブ、立ち中キック（スラスト）などで相手を落としたら、すぐにニーバズーカーで接近して中足を相手の着地に重ねるのである。立ち中キックが確実な対空技ではないだけに、今いち使いづらい。


スラストで落としたらすぐにニーバズーカーで接近し…


中足払いを重ねる。ここからしゃがみ中→サマーだ。

相手との位置関係にもよるが、登りパンチなどで落とした後も狙いにいけることがあるぞ。

おさらいという感じでガイルの連続技をまとめてみましたがどうでしょう。スーパーはダッシュターボよりスピードが落ちているので、ある意味ではやりやすいはずだ。ドンドン狙っていこう。



ダルシム
重ねて重ねて4コンボ

M・D・S ーRIK君



ダルシムと連続技は、一見かけはなれているかのような印象を受けるが、決してそうではない。

もっとも、ジャンプ攻撃からの連続技が2段にしかならないので、この考えにも納得できる。

しかし、相手の起き上がりに技を重ねておく〝重ね技〟がらみの連続技なら、最大4段攻撃まで可能である。

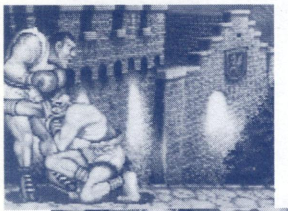
しかも相手をピヨらせるにはもってこいの技ばかりなので、狙わない手はないだろう。

では、具体的にどのようなときに連続技が狙えるのか、順に見ていこう。

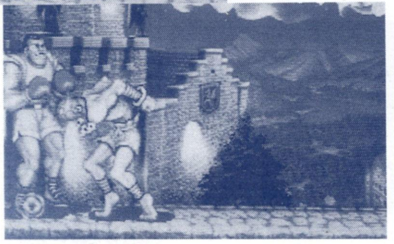
画面はじ 小ファイヤー頭突き

まずはスーパー特有の3段攻撃。画面はじで、相手の起き上がりに小ファイヤーをギリギリ重ねて、近距離の頭突きで3段。

近い間合いで、しかも重ねがむずかしいので使いみちはなさそう。参考までに。



小パンチは重ねるのがムズいぞ。しかし当たれば…、



ガンガン。目押し１発決まりゃーピヨり。

しゃがみ小パンチorキック頭突き

相手の起き上がり小パンチか小スライディングを重ねて、タイミングを見て目押しで頭突き2発。計3段。

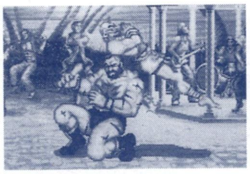
小パンチのほうが決まりやすいが、立ちガードでガードされてしまうので、小スラのほうが実用的。しかし決まる確率は低いので、どちらを取るかがむずかしいところ。

めくりドリル 小パンチ×2→スラスト

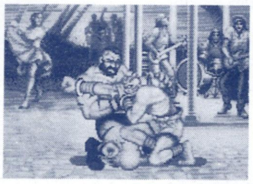
ダルシム最大の連続技がこれだ。ドリルキックを敵の起き上がりにめくりで重ね、着地してしゃがみ小パンチ×2回入れて、最後にしゃがみ中キック（スラスト）。

主に跳んできた相手を大スラで転ばせたときに狙える。ベガ、春麗などによく当たる。奪える体力は大きいが、ピヨらせられないのが難。

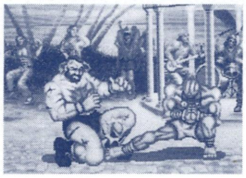
同じようにして、ドリルから頭突きの3段もある。こちらは相手がピヨることが多いので、これも好みで使い分けよう。



ベガ、ブランカはめくりやすい。



小パンチ2発が連続で入る。さらにそこから…、



スラストが入って4段完成。要目押し。

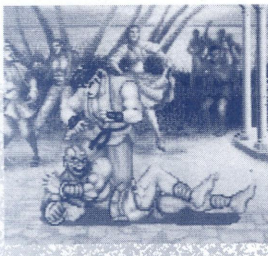
めくりスライディング頭突き

中スライディング、小スライディングどちらでもできる。小スラなら正面から入ることもある。

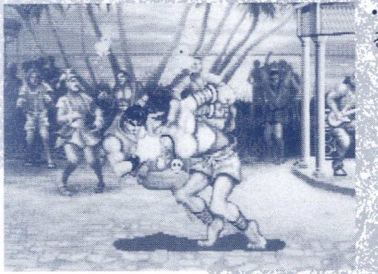
狙いはリュウ、ケン、ベガ、春麗などが跳び込んできたとき。このときにタイミングよくスライディングでめくる。中スライディングはかなり早めに出さないといけない（スラストになってしまう）ので気をつけること。

めくりに成功したらレバーニュートラルで頭突きを入れよう。ピヨピヨになることも多いぞ。

頭突きのかわりにさきほどのしゃがみ小パンチ×2→スラストを入れれば4段にもなる。



リュウ、ケンに狙えるのがうれしいね。



ハイ、ガスガス。失敗すると投げられてしまう。

画面端対端 大ヨガファイヤー転ばし 小ヨガファイヤー重ねて ヨガテレポート裏まわり 頭突き

この技は、とどめに行くまでのプロセスが長く、相手がくらってくれることを仮定しての連続技なので、ほとんど大道芸的連続技だ。実用はまずムリと思われる。

だが!!決まればこれ以上のすばらしい屈辱技はないので、覚えて損はないだろう。

まず、条件その①、自分と相手が画面の端と端にいる状態であること。

その②。その状態で、ヨガファイヤーの大が相手に当たって転ぶこと。

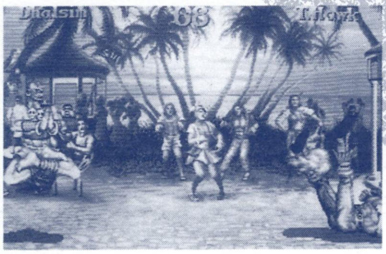
相手がヨガファイヤーをくらって倒れたのを確認したら、すぐさま小のヨガファイヤーを撃つ。そしてそのまた直後に〝相手方向キックボタン〟のヨガテレポートを出す。

すると結果は、相手の起き上がりに小ヨガが重なり、それが当たれば、ワープしてきたダルシムの頭突きが入って3段となる。

名づけて「後ろから前からどうぞ」だ!!ダルシムやるなら狙って行こう。



まず大ファイヤーのあとに予約で小ファイヤーを撃って…、



すぐさまテレポート。相手の後ろにまわるぞ。



小ヨガで燃えている相手の後ろに見事着地。



よっしゃ決まった。ファイヤーの重ねが難しいぞ。

ちなみにこの技も頭突きの代わりにしゃがみ小パンチ2発→スラストが入るぞ。

バルログ

中爪キャンセルでピヨリ→ピヨリへつなげ!!

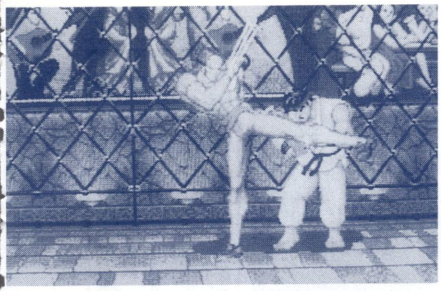
N,O

○跳び込み3段 ジャンプ大爪(大キック)→しゃがみ中足払い→しゃがみ中爪

おなじみの跳び込み3段。この技は全キャラに入るのでスーパーからバルログを使う人は、この3段から覚えよう。

ちなみに、今回はしゃがみ中爪の戻りが遅いため、しゃがみ中爪×2は普段は連続でつながらない。必ず、しゃがみ中足払いからつなげよう。

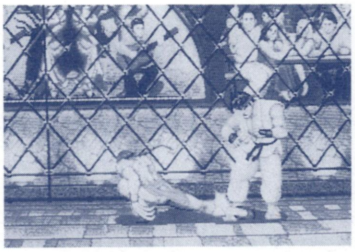
跳び込みには、キックより爪のほうが判定面、威力とも強力なので、飛び道具を先読みして跳ぶ場合は、爪のほうをおすすめする。



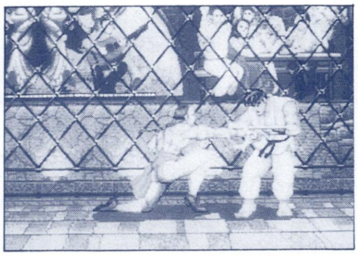
ちょっと早めに立ち中キックを置いておく感じで出す。

○起き上がり3段 立ち中キック→しゃがみ中足払い→しゃがみ中爪

ストIIダッシュ、ダッシュターボで重宝した、相手の起き上がりに重ねておく「しゃがみ中足払い×2→しゃがみ中爪」のスーパー版。



当たったら、すぐにしゃがみ中足へつなぐ。



仕上げにしゃがみ中爪。全部、目押しでやること。

密着の立ち中キックは重ねやすいので、早めに「置いておくように」出そう。

しゃがみ中足払いよりも技の出ている時間が長いので、従来の3段よりも成功率が高い。

○ピヨらせ4段 めくり大キック→しゃがみ中足払い×2→しゃがみ中爪

バルログのジャンプ大キックが相手をめくりやすくなったことを利用した、跳び込み4段。対本田、ブランカ、ザンギエフ、バルログ、ホークに有効。起き上がりにめくりを狙ってもいいし、近場からの跳び込みからつなげてもいい。この5人には、ピヨったときもこの3段を入れるのが最適だ。





大キックをめくりで当て…、



しゃがみ中キックを2発叩きこむ。



最後はやはり、しゃがみ中爪。

○ローリングフラッシュ しゃがみ小(中)爪キャンセル大ローリング→しゃがみ中爪

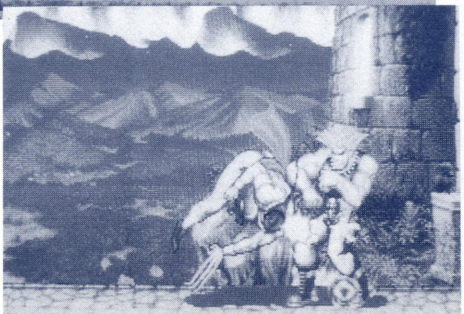
バルログ最強の6段攻撃。スーパーでは、しゃがみ中爪にもキャンセルがかかる。

これに大ローリングクリスタルフラッシュをつなげて、しゃがみ中爪でとどめ。

この「しゃがみ中爪キャンセル大ゴロ→しゃがみ中爪」は対ガイル、ダルシム、バイソン、サガットの4人に入り、ピヨリ→ピヨリにつながる禁断技。リュウ、ケン、ディージェイ、キャミィには従来の「しゃがみ小爪キャンセルからの大ローリング6段」を入れよう。フェイロン、ベガも「しゃがみ小爪キャンセル組」だが、大ゴロを途中でガードされてしまうので、これを中ゴロで代用するとよい。



しゃがみ中爪にキャンセルをかけ…、



大ゴロにつないで…、

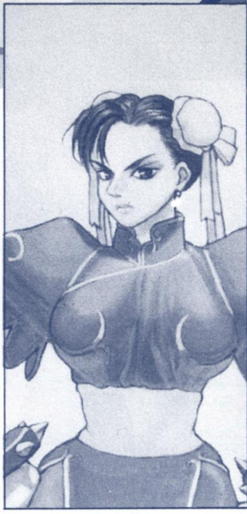


大ゴロの爪が当たったらしゃがみ中爪。これだけは目押しでなく、ボタン連打で入る。

春麗

2大必殺技を連続技に組みこめ!!

N, O

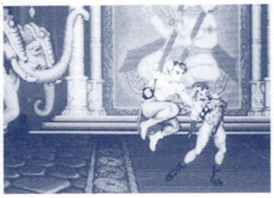


○ジャンプ大パンチ→掌底キャンセル百裂

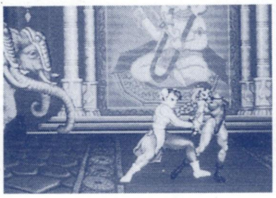
ダッシュからおなじみの3段は、もちろんスーパーでも健在。ニューカマー4人にも入って、言うことなしと言いたいところだが、全16人中でまたもやブランカだけには百裂がすかってしまい、決まらない。

スーパーになって、ゲームスピードが遅くなったので、大パンチと小キックを同時連打しなくても出しやすくなった。ちなみに、めくればブランカにも決まる。

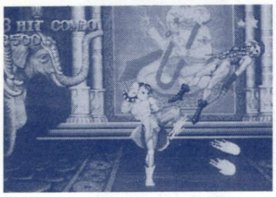
低めにジャンプ大パンチを当て…、



掌底を出す。このときすでに小キックを連打すると…、



掌底のもどりグラフィックがキャンセルされて百裂が出る。



○ジャンプ大パンチ→掌底キャンセル大気功拳

百裂を気功拳にしただけだが、こちらは百裂3段が唯一入らない、ブランカに決めることができる。

スーパーの気功拳は溜めなので、ジャンプ直後からガード方向にレバーを入れて空中で溜め始めなければならない。ボタン1コを連打しているだけでいい、お手軽3段だ。



ジャンプした瞬間から横へ溜め始める。



このとき、レバー右+大パンチ。

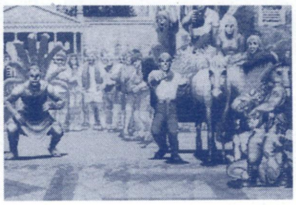


すると、キャンセルがかかって気功拳が出る。

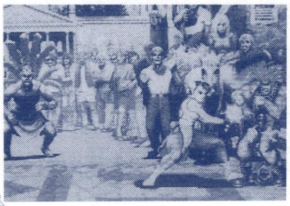
○起き上がり3段 しゃがみ中キック→掌底キャンセル大気功拳

相手の起き上がりにしゃがみ中キックを置いておき、掌底キャンセルで気功拳を撃つ。溜めの難しさや場所によって入るか入らないかが左右されるので、実用度は低いものの決まれば相手はまずピヨる。

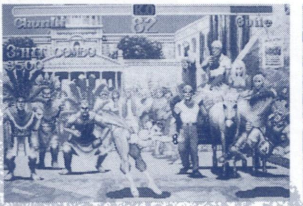
早めにしゃがみ中キックを重ね…、



すぐに掌底につないで…、



溜めを解放して大気功拳。



バイソン

今までのアノ連続技は使えないよ

J-GLD

さらば、我が青春のダッシュアッパー

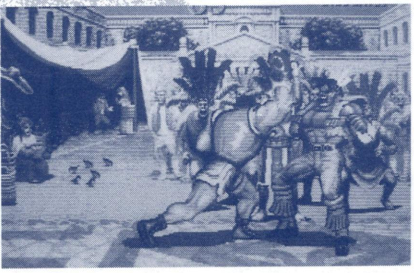
さて、残念なことにターボ時までに使えた、ジャンプ大パンチ→ヒジ→ダッシュアッパー×2→ストレートなどの強力な連続技はスーパーではできなくなってしまった。とりあえず、それに代わる2つの連続技を紹介しよう。

ジャンプ大パンチ→しゃがみ小パンチ×2～6（→立ち小パンチ）→キャンセルダッシュストレート（アッパー）（→立ち中パンチ）

とりあえず手数で勝負の連続技。基本は正面からのジャンプ大パンチ→しゃがみ小パンチ×2→立ち小パンチ→ダッシュストレートの5段。正面からではしゃがみ小パンチを4発→立ち小パンチにして7段まで可能。めくりだとキャラによってしゃがみ小パンチ6発→立ち小で9段コンボまで可能。小パンチでつなげることができるので、相手の技ミス（昇龍空振りなど）に素早く入れることができる。連射さえできればかなり強力、お手軽連続技だ。



最後の立ち中パンチは、ダッシュアッパーの後、背の高目の相手に入れることができるぞ。



これは特定キャラにしか入らないぞ。

ジャンプ大パンチ→立ち中キック（パンチ）→ダッシュストレート（アッパー）

元々、ダッシュ時のCPUバイソンが使っていたキャンセルを使わない3段。威力は先ほどの5～7段並みのものを持っているのでバカにはできない。慣れるまでちょっと時間がかかるかも知れないだろう。

その他使えるかどうかわからない連続技たち

まずはターンパンチ3段。**相手の起き上がりにターンパンチを重ねて→ダッシュアッパー→立ち中パンチ**

以前より少々難しくなった感がするが、使いどころはあるので覚えておこう。



これはおまけのアッパーだ。計4段。



相手の起き上がりに重なる。もちろんダッシュアッパーを溜めてな。

そして最後は…**ジャンプパンチ→逃げ小パンチ**

一応、二段である。最後の屈辱攻撃に最適の技である。失敗してもそんなに支障はないのでどんどん狙ってくれ。



さいなら～。

今度のバイソンはあまり連続技を狙う機会が少ない。だがいつか必ず役に立つ時が来るはずだ。それまでは待つのだ、バイソナーたちよ。

サガット

ピヨリ確定。最強の連続技だ！

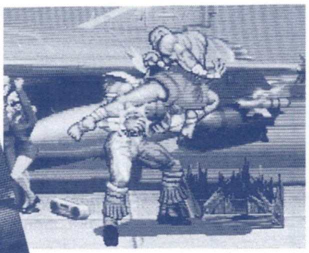
A・H：ACE



ジャンプ大キック→立ち大（中）キック→キャンセル大タイガーニークラッシュ

サガット最強の四段攻撃。ゲージの半分以上を余裕で減らし、かつ必ずピヨる連続技。この連続技はリュウ、ケン、ブランカ、ガイル、春麗、キャミィ以外のキャラクターに成立。立ち中キックにすると、さらに前述の5キャラにも入るようになる。ただし、ブランカにはタイガーニークラッシュが1発しか入らないため、三段にしかならない。

そして、タイガーニークラッシュが前作と比べてキャンセルしづらくなっているため、どうしても出せないという人は、次の連続技をおすすめする。だが、出せないわけではないので、転ばない



跳び込み。なるべく大キックがいいぞ。



タイガーニーィィィ！



立ち大キックをキャンセルして…、



ピヨリ確定。4HIT COMBO！

ジャンプ大キック→立ち大キック→キャンセルタイガーアッパーカット

すべてのキャラクターに入る三段攻撃。破壊力はわずかに四段より劣るが、決まればピヨることは確実なので、勝利は目前にあることだろう。



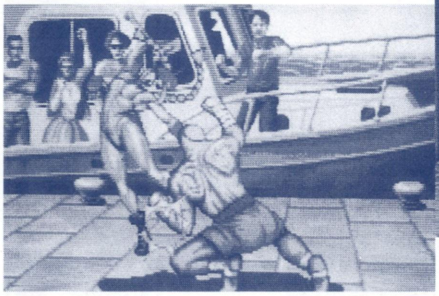
ブランカには4段が入らないので跳び込んだら

めくり大（中）キック→しゃがみ小パンチ→立ち中（小）キック→キャンセル大タイガーアッパーカット（ニークラッシュ）

とにかくサガットはめくりのための攻撃が難しい。大キックでめくるのが理想だが、めくれない人は小キックで跳び込もう。また、めくり成立後のしゃがみ小パンチ→立ちキックは目押しが必要。めくり後、しゃがみ小パンチ→立ち小キックを入れることで屈辱四段が成立する。そして立ちキックから鬼のキャンセル（ムズかしいワケ）でアッパーカットにつなぐ。一応ニークラッシュを出すこともできるが、極ムズすぎるため、かなりの練習が必要。そして出せるようになったのなら、サガットマスターを名乗れるだろう。

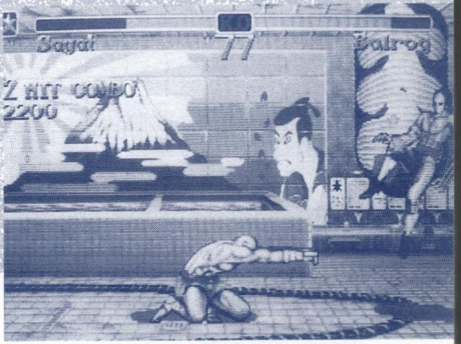
究極のサガットマスターを目指し、一つ一つ技をミスしないで出せるようにしよう。それこそすべての第一歩なのだ。

跳び込み大キック→タイガーアッパーカット。お手軽2段も運がいいと半分減るぞ。





立ち大キックを出して（ここまでは同じ）



タイガー、タイガー。タイガーショットも2連続で入り、ほぼピヨる。



タイガーアッパーカットで決めろ。

ザガットで見られることはマレ。5HIT！



ベガ

キャンセル技など使わずとも、ボタン連打で超威力

TKO

めくり大キック→立ち小キック×3→立ち大キック

必殺技でキャンセルをかける必要もなく、ボタンを連打するだけで狙えるというお手軽さがウレしい。しかも、相手の体力ゲージが満タンの状態から一気に半分以上を奪い去ってしまう超威力。

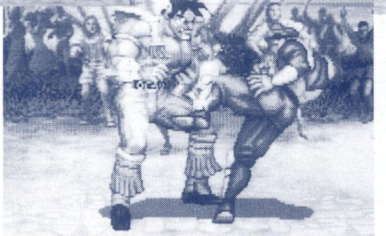
まず確実にピヨってしまうので、めくりが入った時点でもはや勝負はついていると言っても過言ではないだろう。

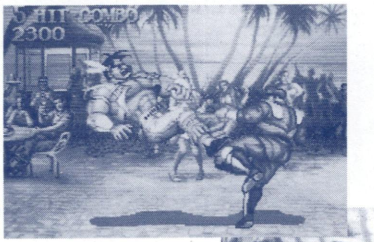
スーパーになってから、ベガのジャンプ大キックは実にめくりやすくなっているので、相手の起き上がり際や飛び道具を先読みした場合など、狙う機会は多いだろう。

条件として、めくり大キックからの立ち小キック×3は、相手方向にレバーを入れたままでキックボタンを連打しないと、最後の立ち大キックにはつながらない。立ち小キックからラストの立ち大キックへのつなぎは、ボタンを連打するよりも目押しのほうが確実だ。

また、一部のキャラには立ち小キック×3から立ち大キックがつながらないので、この場合は立ち小キックを×2に減らしておこう。


まずはめくり大キックから入って…、

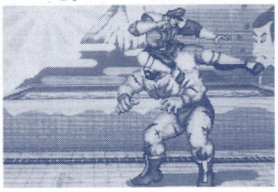

レバーを相手方向に入れたまま、立ち小キックを連打。


3発目が入った直後に立ち大キックでフィニッシュ。お手軽5段攻撃の完成だ。

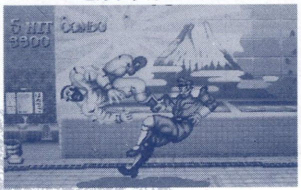
めくり大キック×2→立ち小パンチ→ダブルニープレス

ダッシュターボの頃から存在している連続技と大差はないが、少々違うのは立ち小キックによる攻撃。これはしゃがみ小パンチ×2でもいいのだが、同じ小攻撃でも立ちキックのほうが威力が大きいためキックのほうが効率がいい。

ザンギに対しては、めくりからの立ち小キックをしゃがみ小パンチ×4→立ち小パンチ×2に変えることにより、ベガ最大級の8コンボが可能なので余裕があればこちらを狙うほうがいいだろう。


やはりジャンプ攻撃の基本である、めくり大キックから入る。


レバーをガード側に入れつつ、立ち小キックを2発…。

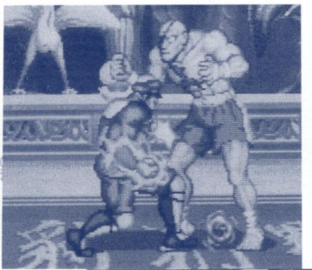

ラストに立ち小パンチキャンセルダブルニープレス。

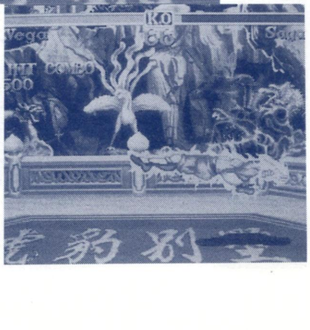


ジャンプ大パンチ→立ち中パンチ→サイコクラッシャーアタック

ジャンプ大パンチを当てるときは、やや高めの打点で当てるような感覚で狙うとやりやすい。立ち中パンチにキャンセルをかける場合、至近距離で攻撃した際に表示されるグラフィックパターンのときにのみ、キャンセルがかかる点に注意しよう。


ほとんど使う機会のないジャンプ大パンチをこのくらいの打点で当て…、

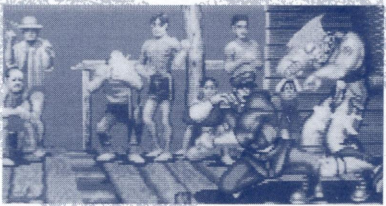

着地と同時に立ち中パンチ。このグラフィックの時にしかキャンセルはかからない。


仕上げはキャンセルサイコで豪快に。これもかなりの確率で相手がピヨる。

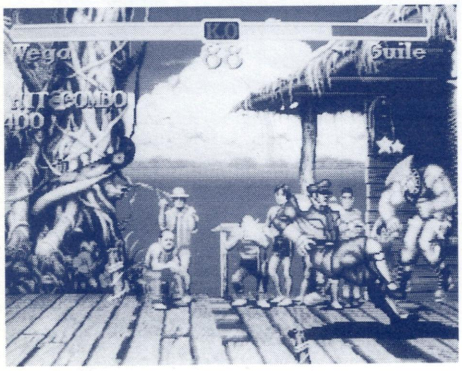
小足払い→しゃがみ小パンチ→ダブルニープレス

相手の起き上がりに小足払いを重ねておき、しゃがみ小パンチからキャンセルダブルニープレス。

うまく全弾直撃したら、即座にホバーキックで移動しつつ溜めをつくり、再び相手の起き上がりに小足払いを重ねる攻めもいい。


ダブルニーが入った後などで、溜めつつ相手の起き上がりに小足払いを重ねて…、


しゃがみ小パンチをあてる。直後のコマンド入力は迅速に。



そしてキャンセルダブルニー。これだけで相手がピヨることも多い。

キャミィ

起きあがりには狙うべきでしょ

KAL

キャミィの連続技は、どれも威力の大きいものばかり。実用性も高いのでガンガン狙えるぞ。

ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→大スパイラルアロー

今までにも何度か紹介してきた連続技だ。簡単にして威力は絶大、これが1回決まってしまうと、もう1回入れればそのラウンドが終わってしまうという、言うことなしの3段攻撃だ。



最初に大パンチを使うのは、キックよりめくりやすいからだ。下方向にも強い。

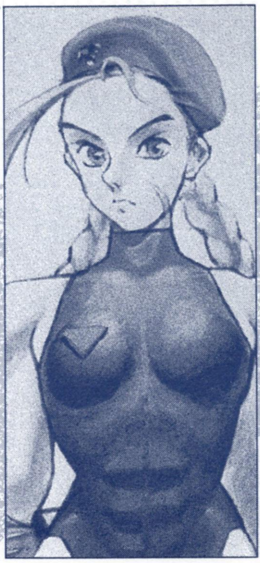


2打目はこの立ち大パンチ。これにキャンセルをかけて……



大スパイラルアローを出す。多少威力は落ちるがキャノンスパイクのほうが安全だ。

また、これの変形で、2打目の立ち大パンチを中足払いに変えたほうが決めやすく、さらに、最後の一撃を立ち中キックに変えたほうが楽ではある。



ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→中足払い→大スパイラルアロー

最初の一発はめくりで入ること。2打目は立ち大パンチで、3打目の中足払いにキャンセルをかけて大スパイラルアローを出す。ガイルなどのような体の大きいキャラでないと入らないのだが、決まればゲージの3分の2以上を減らせる恐怖の4段攻撃だ。



めくり大パンチで入り……



近距離立ち大パンチ。



続けて中足払いを出し、これにキャンセルをかけて……



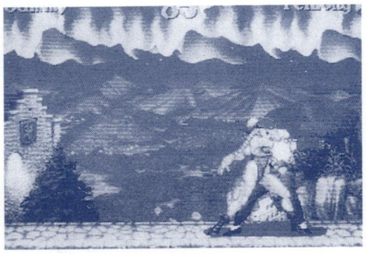
大スパイラルアローでとどめだ。

これの変形で、めくり大パンチのあとに中足払いを2発入れてからスパイラルアローを出すものもあるが、中足→中足へのつなぎが難しい。小さいキャラには決まらない点も同じ。

立ち大パンチ→中足払い→大スパイラルアロー

相手の起き上がりに重ねておく技。初めの大パンチを重ねるタイミングはほんの少しだけ早め。足払いなどでは転ばしたあとに決めれば確実にピヨリへと導ける。

多少なりとも安全にいきたいなァ～という人は、中足→中足→スパイラルでいこう。春麗などには中足払い→スパイラルのほうがいい。



起きあがりに勇気を奮って大パンチを重ねる。

ジャンプ大パンチ→小足払い×8

めくり大パンチで入って、超連射がスーパー目押しで小足払いを叩きこむ。相手が大きいキャラで、さらにしゃがんでくらってくれないとたくさん入らないうえに、すべて決まってもダメージそこそこ、ピヨらない、という大道芸向きの連続技だ。とりあえずってことで。



決まったらすかさず中足払いだ。これをキャンセルして……。



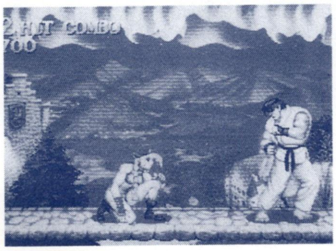
大スパイラルアロー。



めくり大パンチから小足払い連射だ～。

中足払い→中足払い

別にどうってことのないものだが、1発中足払いがめりこんだら次の中足も続けて入る、と覚えておくと何かと得だろう。慣れてきたら前述の連続技にチャレンジするとして、これは超実用型、ということでとらえてほしい。



中足払いにはホント、お世話になります。

T・ホーク

めくりが決まれば勝ったも同然!

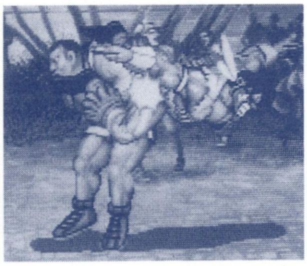
YOU.A

ピヨらせたときはこれだ!

相手をピヨらせたときのホークの連続技は、めくりでヘビーボディープレス(ジャンプレバー下大パンチ)を当て、着地後に立ち中パンチから大のトマホークバスターにつなぐ4段攻撃が基本だ。これが決まればほぼ半分の体力を奪い取れる。

大のトマホークバスターは密着状態だと2発当たる。1発目(根元)より2発目のほうがダメージがはるかに大きく、しかも2発目が当たらないと相手が転ばないから、先の4段攻撃で大トマホークバスターの2発目が空振りしてしまうキャラには、めくり→立ち小キック大バスターを代用しよう。ブランカにだけはこの4段も決まらないので、めくり→立ち中パンチ小バスターを決めることになる。以上から対キャラごとに有効な連続技をまとめたのがこの表だ。





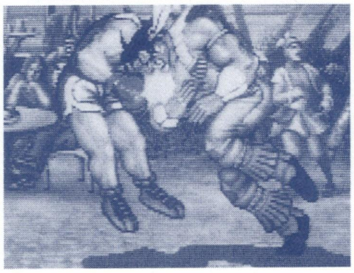
相手がピヨったら最初はめくりヘビーボディープレスから入り…。



着地と同時に立ち中パンチを当て…(このときすでに大トマホークバスターを入力完了している)。



最後は大トマホークバスター。まず1発目がヒット。



続いて2発目が当たって相手は倒れる。これでほぼ体力ゲージ半分のダメージ。

相手キャラ	ホークの連続技
リュウ	めくり→立ち小キック大トマホークバスター
E・本田	めくり→立ち小キック大トマホークバスター
ブランカ	めくり→立ち中パンチ小トマホークバスター
ガイル	めくり→立ち小キック大トマホークバスター
ケン	めくり→立ち小キック大トマホークバスター
春麗	めくり→立ち中パンチ大トマホークバスター
ザンギエフ	めくり→立ち中パンチ大トマホークバスター
ダルシム	めくり→立ち中パンチ大トマホークバスター
M・バイソン	めくり→立ち中パンチ大トマホークバスター
バルログ	めくり→立ち中パンチ大トマホークバスター
サガット	めくり→立ち中パンチ大トマホークバスター
ベガ	めくり→立ち小キック大トマホークバスター
T・ホーク	めくり→立ち中パンチ大トマホークバスター
フェイロン	めくり→立ち中パンチ大トマホークバスター
ディージェイ	めくり→立ち小キック大トマホークバスター
キャミィ	めくり→立ち小キック大トマホークバスター

めくり…めくりヘビーボディプレス

ちなみに、小、中のトマホークバスターは1発当たると必ず相手は倒れるが、当たるポイントによって威力にかなり差がある。大バスターの逆で、根元で当たらないとダメージが半減してしまうのだ。対空技として使うときは、昇龍拳と同じようにできるだけ引きつけて出すようにしよう。

また、完全な連続技ではないが、最後をメキシカンタイフーンで締めるのも大きなダメージになる。この場合はめくり→中足払い→大タイフーンが基本だが、春麗、バルログ以外にはつなぎが難しいが、中足払いの代わりに立ち小キック2発を入れるとよりダメージが大きくなる。メキシカンタイフーンは大パンチでかけること。これがいちばん威力が強い。

起き上がりに攻めるなら…

相手の起き上がりに跳び込むときも、やはりめくりボディープレスから連続技を狙うことになる。めくりから着地後、しゃがみ小パンチを2発当て、ここまでの3段をくらっていたら、立ち小パンチ1発入れてからそのままキャンセル小トマホークバスターにつなぐ。この5段が決まれば相手はまずピヨる。めくりが決まったら即ピヨリ確定というオイシイ連続技だ。めくりをガードされたときは、しゃがみ小パンチ数発からメキシカンタイフーンを狙おう。

ホークはめくりが有効なため、相手の起き上がりに跳び込まずに攻める必要性は低いが、地上で技を重ねておくなら中足払い→立ち大キックが連続で決まる。相手が投げや必殺技をミスれば、これはこれで相当なダメージになる。ただし、春麗、バルログ、ディージェイには大キックが入らないから、代わりにしゃがみ中パンチか中足払いを入れよう。いずれにしても、これらを連続で決めるには技を出すタイミングが難しいぞ。



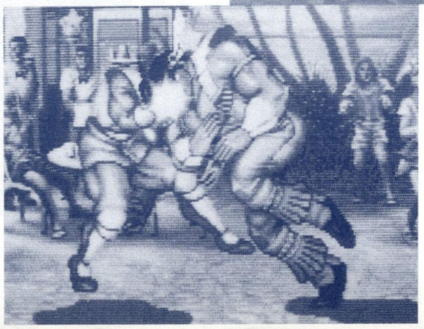
起き上がりに跳び込むならめくりボディープレス。めくりかどうか判断がつきにくいように間合いを合わせよう。



着地後、しゃがみ小パンチ2発。この間に相手がくらったかどうかを見極める。



相手がくらっていたら、立ち小パンチを1発入れて(この時点でコマンド入力完了済み)…。



とどめに小トマホークバスター。これで相手はおやすみ確定。ホークの黄金パターンだ。

ディージェイ

連続技の途中で投げにならないようにね

ぴぐ

出せるわりに威力も大きく、ピヨらせることも多いので重宝する。ビギナーから中級者まで使える。

ジャンプ大キック→大足払い

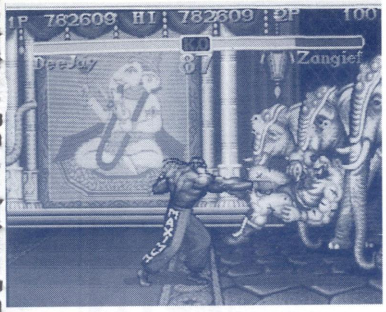
ジャンプ大キック攻撃をなるべく引きつけて当てて、大足払い（スライディング）へつなぐ。う〜ん、お手軽。

ジャンプ大キック→立ち大パンチ（2発）

これもお手軽な連続技。やはりジャンプ大キックは引きつけて当てるように。簡単に



ジャンプ大キックを引きつけて当てて、



ビシビシ。あれ、ピヨっちゃった。

ジャンプ大キック→立ち中パンチ→大ダブルローリングソバット（2発）

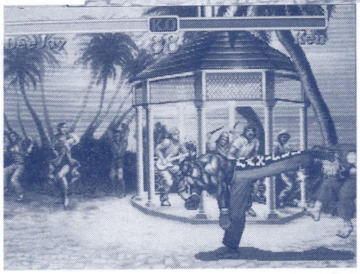
飛び道具の先読みがうまくいったときや相手の起き上がりを攻めるときに使う。まず間違いなくピヨらせることができる。難度も高くないのでぜひともマスターしておきたい。ちなみに中パンチにはキャンセルをかけてローリングソバットにつなぐ。



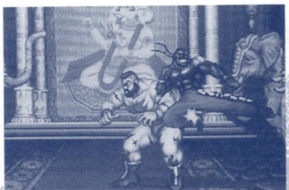
まずはジャンプ大キックから、



立ち中パンチにキャンセルをかけて、



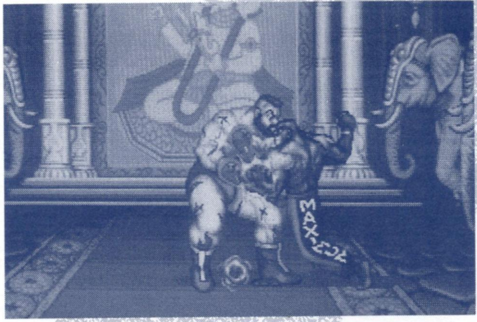
ウ〜ッ、ア〜ッで4段ね。



中キックでめくってから、



小パンチをピシ、ピシ、



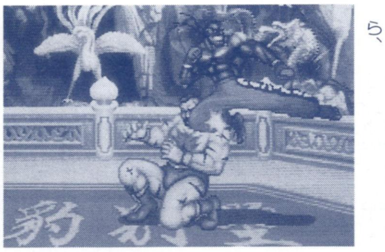
で、ウララファッが4発ヒット。

めくり中キック→しゃがみ小パンチ×2→大マシンガンアッパー（4発）

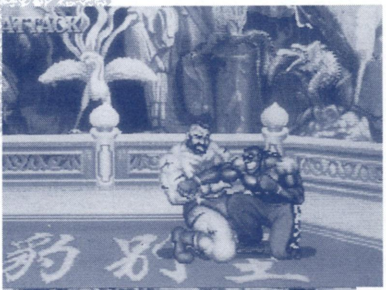
大マシンガンアッパーを4発もヒットさせるには相当な連射が必要。連射に自信があればどうぞ。大キックでもめくれないことはないが、かなり難しい。

めくり中キック→しゃがみ小パンチ×8→エアスラッシャー

しゃがみ小パンチ×8の部分にかなりの強引さを感じてしまうが、とりあえず10段も可能ということ。ここまでくると大道芸の領域。



これも中キックでめくってから、



ひたすら小パンチを入れて、



最後にエアスラッシャー。夢の2けたコンボの完成だ。

近距離立ち大キック→マシンガンアッパー

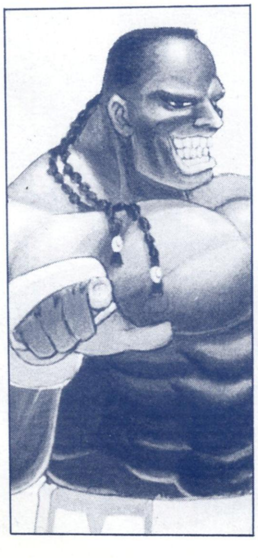
1試合のうち1回も見ることがないであろうとまでいわれるフェイスブレイカー（近距離立ち大キック）にスポットを当ててみました。単独でも屈辱技なのだが、わざわざキャンセルをかけてマシンガンアッパーにつなぐことで屈辱度30倍にUP。くらった相手の怒りに震える顔が目に浮かぶようだねぇ



こんな技、見覚えないけど…、



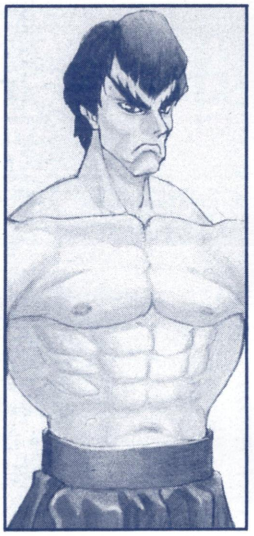
連続技になっちゃった。



フェイロン

烈火拳の連続技を極めろ

MOMO



相手の隙に叩き込め！最強の連続技

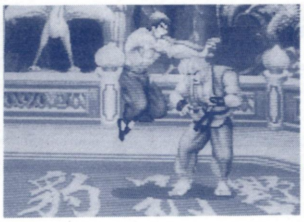
それではまず、相手のいろいろな隙に入れる連続技から書いてみよう。

飛び道具の隙に入れる場合は、跳び込みから入るので結果的に強力な連続技になる。

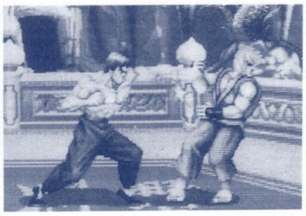
ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→烈火拳×3



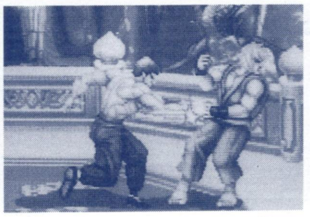
このアッパーにはキャンセルがかかるので、色々な連続技が考えられるぞ。



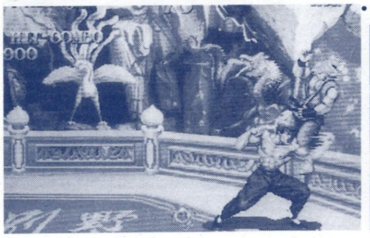
これは連続技の基本だね。



ここから烈火拳の始まりだ！



2発目…。



3発目！減りは大きいがピヨリはしない。

これなら全キャラに入るので、跳び込みにはこれを狙おう。相手がピヨったときにもこの連続技が有効だ。

ただし、この連続技では相手をピヨらせることはほとんど無理なので、一撃必殺という感じだ。

他に跳び込みから入る連続技として、

ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→熾炎脚



相手によっては、中パンチにしたほうがいいかもしれない。



ここは同じだ。



小の熾炎脚は入りにくい。しかし、中だと倒れないし…。

キャラクターによって二段目の大パンチを中パンチにかえなければならないこともある。さらに、熾炎脚も小や中を使い分ける必要もある。大型のキャラクターには、中パンチ→中熾炎脚で四段になるぞ。

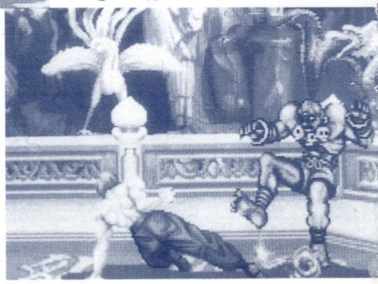
他に、よく使う通常技を使った連続技もある。

レバー入れの大キック（遠撃蹴）が入ったら、そのまま立ち大パンチか大足払いが入るぞ。これならほぼピヨらせることができるので、昇龍拳の隙や、相手の起き上がりに重ねておくのが使えるだろう。

相手の起き上がりを攻めろ！特定キャラに入る連続技

相手の起き上がりに重ねておく技としては、前にも書いたレバー入れ大キックは、かなり使える。投げ返しを狙っている相手にはよく入る。その後は大足払いが入るぞ。





大足払いが入る。たいていはピヨる。

中足払いも重ねておくと、よく入る技だ。中足払いから立ち大パンチがつながるので二段は確実だ。ザンギには近距離大パンチになるので、その後に烈火拳×3が入るぞ。

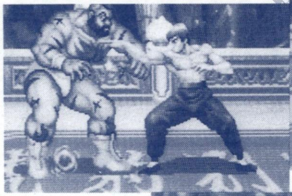
最後にザンギにだけ入る連続技を教えよう。

めくり大キック→立ち小パンチ×6→烈火拳×3

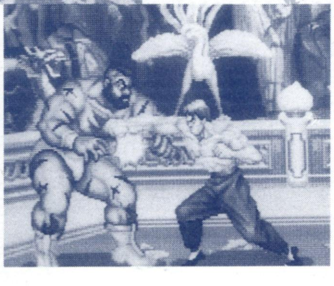


このめくりキックがムズいぞ。

このキックで2発入れて…、



そして小パンチ×6。連射装置がないと、ほとんどムリかも…。



キャンセルで烈火拳×3を入れろ！出し方は小→大×2だ。

なんと十段攻撃なのだ。しかし入れるには、連射がないとほとんどムリだろう。烈火拳のつなぎかたは、小→大×2と出すのがやりやすいぞ。

これを読んだら即ゲームセンターへGO!!

第1部 すぐ役に立つ ちょっとした 技集

対戦やってて乱戦になったとき、いざってとき、とにかく困ったとき、こんなときに知ってるとお得な技やテクニック。それらを集めてみたぞ！

秘かに強くなる キャミィ

KAL

キャミィの通常技には強いものが多くある。これらの使い方を覚えてさりげなくパワーUP！

接近戦キャラのキャミィには、強力な通常技がいくつもある。もともと強い必殺技にプラスして、これらの通常技を使ってどのように振る舞えばいいのか、このへんを解説していきたいと思う。

その1 中パンチを使う

地上戦での基本は中足払い。相手の足払いが届かないくらいの距離で、中足払いの先をかすらせる程度に出していく。もちろんこちらの中足払いがギリギリ届かなくても、それはそれで構わない。

と、以上のことはこれまでにも説明してきたし、普段からキャミィを使ってない人にもわかってることだと思う。今回は、これに中パンチを加えた戦法を解説してみたい。

この中パンチ、正確にはしゃがみ中パンチとジャンプ中パンチを使うことの利点は、

①相打ちを少なくし、確実にダメージをあたえていく。

②相手の技に一方的に勝つため、これを繰り返していくうち、相手に足払い系の技を出すことを躊躇させることができる。

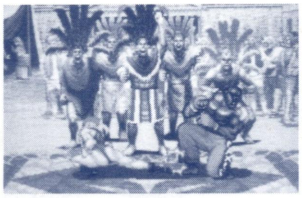
③そこにつけこんで、こちらはちくちくと足払いで攻めていける。

以上のとおり。

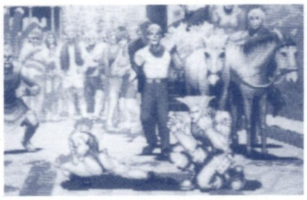
では実際、どのような場面で使えばいいのだろう？

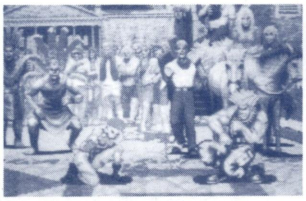
まず1つめの例として、相手が溜め系キャラで、溜めていないとわかっていて、こちらが中足払いや立ち中キックを空振りしたとき。溜めているのかいないのかの目安としては、止まっている、あるいは後ろへ下がっている場合には溜めていて、ちょっとでも前進したら溜めていない、ということになる。


中足払いがギリギリ届くかなぁ〜って位置でシャッといく。基本。


溜め系キャラが溜めていないところへ中足払いだ。

以上のような、溜めていない状況でこちらが中足払いや立ち中キックを空振りした場合、相手としては技の戻りに、または次の中足払いの出がかりや前進時に、足払い系の技を合わせたい、と考えて、中足払いや大足払い、またはスライディング系の技を出してくるだろう。ここを逆手にとり、中足払いを空振りしてあしまった、届かないや、もう1回だそうかな、それとも中足払いが届くように前進しようかな、とこちらが考えてると思わせておいて、しゃがみ中パンチを出して相手の足払い系の技をペシッと返してやるのだ。


溜めてませんね？それ中足払いだ。


一瞬まってからしゃがみ中パンチ。足払いを返してやれ！

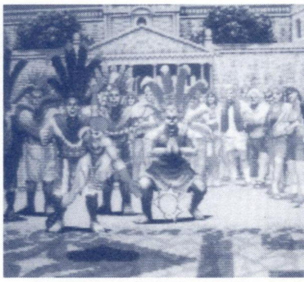
しゃがみ中パンチそのものを空振りした場合は、続けてもう1回出すか、立ち中キックに変えよう。相手がベガや本田の場合には、ダブルニーや頭突きがくる可能性が高いので、立ち中キックかガードのどちらかにするのが良策。


溜めてるな、と思ったら立ち中キック、または立ち小、中パンチだ。

コマンドが溜めでないキャラに対しては溜めているのかいないのかを考えないで、中足払い・中足払いや、中足払い・しゃがみ中パンチ、というのを存分に実行してくれて構わない。ただし、しゃがみ中パンチがそれほど効果的でない相手というのもいる。リュウ、ケンや春麗、バルログ、サガットなどがそうだが、リュウ、ケンには中足払いと立ち中キックが、他のキャラにも中足、小足払いなどが効果的だ。


足払い、しゃがみ大パンチにこちらのしゃがみ中パンチを合わせる。これだけでもフェイロンはつらい。

と、ここまで長々としゃがみ中パンチについて説明してきたが、垂直ジャンプ中パンチも強力だ。これはかなり前から知られているが、対ガイル、本田、ダルシム戦などで活躍するので、知らなかった人は、飛び道具を垂直ジャンプでとび越えるたびに中パンチを出してみよう。おもしろいように相手の足払いを返せるぞ。これに対して相手は立ち大キックや登り蹴りにくるだろうが、これは早めに小パンチや大キックで対処できる。ただしこのへんは読み合いだ。


ガイルの中足払いやダルシムのしゃがみ大パンチなどは怖くない。

他にもまだまだあるぞ

最後になってしまったが、その他の使える通常技をならべてみると…。

小足払い……スライディングや近距離での足払いに有効。

ジャンプ小パンチ……中間〜近距離で跳び込む際に有効。非常に返されづらい。くらい投げ防止に着地キャノンを出すか、逆に相手のガードを読んで投げにいくかの2択だけで結構ヒドイ。

立ち中キック……リュウ、ケン、T・ホーク、ベガ戦などなど、様々な場面で活躍。相手の出鼻をくじくのに使用する。

最後にひと言

どのような状況でどんな技を出せばいいのか説明していくと、まだまだ書きたいことが多いが、要は実戦で感覚を身につけること、これが第一だ。少し試してみてうまくいかないからってすぐにケチをつけるのではなく、プレイヤー本人の判断力とカンを磨いてほしい。これらの技は必ず役にたつぞ!!

リュウ&ケン撃墜法 もう跳び蹴りは怖くない!!

春麗

FRS-N.O

これでもう、さんざん苦しめられたリュウ&ケンの跳び込みは封じられるぞ!!

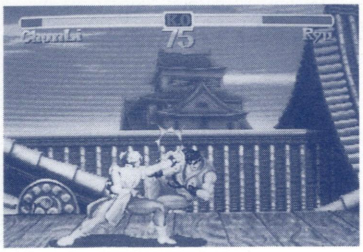
ストⅡダッシュ以降、優位性が逆転されて苦しかった春麗VSリュウ&ケン戦。

中でも、リュウ&ケンの跳びこみには、ガードする以外なす術がなかったが、スーパーでは春麗も対空技の充実が図られた。

スーパーで新たに加わった対空は…

・オーラパンチ

ちょっと遠めから、普通の跳びこみ距離まで、リュウ&ケンがジャンプ大キックで跳びこんできたときに（なおかつ春麗の立ちポーズ時の頭付近を狙ってきた場合）有効。



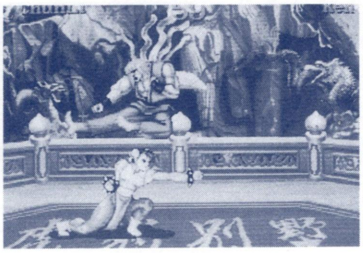
至近距離でない限り、普通の跳び蹴りにはこのオーラパンチ。

・立ち中キック

元祖ストⅡなみに、足先の攻撃判定が強くなったことを利用した返し技。遠めのジャンプ大パンチに対して有効。

・しゃがみ大パンチ

今回の目玉とでも言うべき秘密の対空技。春麗が立ちガードすることを前提に、ジャンプ大キックで跳び込んできた場合のほとんどはこの技で返せる。逆に、この技を警戒して、引きつけて技を出そうとしてきたら前述のオーラパンチで返せる。



春麗のしゃがみ&立ちの胸から腹付近を狙ったジャンプ大パンチ以外なら、近い距離からの跳び蹴りにはしゃがみ大パンチだ。

春麗の真上に落ちてくるような大キックを出されても、このしゃがみ大パンチでOKだ。

これに、従来の垂直大キックや元キック、状況によっては空中投げも今まで通り使えるわけだ。

もう、これだけ多彩な返し技を持ったのだからリュウ&ケンの跳び込みはけして恐怖ではなくなったね!!

鉄膝レスラー彼の名は…

ザンギエフ

いなりん

実は使える中ひざ。これを読めばわかってもらえるだろう。

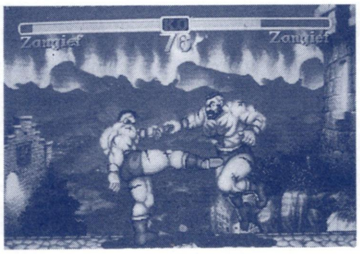
新技がこんなに使えるなんて嬉しいね

ザンギの新技でジャンプ中にレバーを下に入れて中キックのダブルニードロップ（ひざ蹴り）、グラフィックは小と変わらず、小と違って技がずうーっと出続けているわけではないのであまり使えない技だと思っている人がいるのではないだろうか。いやいやそんなことはありません、使えるんですよこれが…。

とにかく下方向に強い。以前から小のひざ蹴りは強かったのだが、中のひざ蹴りはそれ以上である。ここで、小では返せないが中だと返せるという相手の技を少し挙げてみると、

・ガイルの中足払い
・ダルシムのしゃがみパンチ
・春麗の立ち中キック
・本田のスーパー百貫落とし

などの強力な対空技に勝つことができる。その他にも小では返せないが中なら返せるという技がいくつかあるぞ。



こんなに遠くでヒットマークが出てる。しゃがみ大パンチに当てたところです

新技がこんなに使えるなんて嬉しいね

その技は遠い立ち中キックである。この技は出るまでが早くリーチもそこそこあるし、足元の当たり判定が立った状態と変わらないのである。

この技は中間の間合いのときに、相手を牽制するのに使える。例えば、VSザンギのときに相手が跳ぼうとしたときにこちらの中キックが当たる。ザンギに限らず、他のキャラにも使えるぞ。



こんな感じで当たるんですよ。

強いぞジャベリンキック

ディージェイ

C・LAN

ジャベリンキックってのは垂直ジャンプの大キックだ。なぜこれが強いか説明しよう。

ディージェイの持つ、大変ミョーな技の数々。彼の持つ技の特徴として、対足払い兵器が多いことが挙げられる。

例えばしゃがみ小パンチ、中パンチ、中足払い。これらの技は地上戦でも重要なもので、比較的知られていると思う。

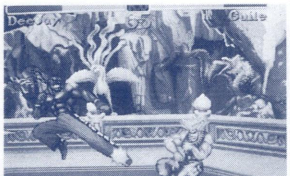
ここで取り上げるのは…

垂直ジャンプの大キック! 相当強い対地技なのだ

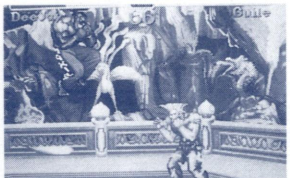
この技は、足を下に鋭く蹴るようなグラフィックで、一部のキャラ（リュウ、ケン、ブランカの大足の先など）を除き、多くの足払いに勝つことができるのだ。一見横方向に攻撃力がないように見えるが、意外な位置で足払いを潰したりできる。

使える状況を考えてみよう。ここで、ガイルがソニックブームを追いかけてきたとする。ディージェイが垂直ジャンプでよける。その着地点にガイルが中足払いを…もうわかったね。この状況で勝つのはもちろんディージェイだ。ほかにダルシムのしゃがみパンチにも勝てる。

もちろんこれだけやっていたのでは、上方向への蹴りなどに負けてしまう（大キックはひきつける必要がある）ので、タイミングを変えたり、技を変えたりする必要がでてくる。けどそれはまた別の話なのでここでは言及しない。



助けてくれ〜、中足くるな〜、あれ？おいおい勝っちゃったよ。



うわあ、ソニックだー！ジャンプするしかねえ。

この技の欠点は、太る！という点だ。飛び道具を垂直ジャンプでよけ、ボタンを押した瞬間にバチン、なんてことがよくある。飛び道具は、ひきつけて跳ぶようにしよう。

ほかに、わざとらしく歩いていって、相手の目の前で垂直ジャンプ、なんて使い方も可能な垂直大キック。君のディージェイの攻撃バリエーションに組み込んでみてはいかがかな？（もう組み込んでる？あそ）

君も足クセの悪いベガになろう!

ベガ

TKO

知っていると少々お得な足技2例

ベガが通常戦でメインに使う通常攻撃といえば大キック。しかし、いくら使えるからといってそればかりを多用するのは、相手に攻撃を読ませる糸口を与えるだけだ。

けれど、そうは言っても大キックはベガの通常攻撃の骨子。これを抜きに帝王の攻撃は成り立たない。そこで、さらにその利用価値を高めるべく、大キックと併用すべき攻撃方法がある。それは〝斜めジャンプ中キック〟だ。

一見さほど強くなさそうなんだけど、実は…。

大キックよりも、下および下斜め方向に判定が強い

この強さを端的に示す例として、こちらのジャンプ攻撃の落下に合わせてダルシムやバルログ、ディージェイなどがスライディングを出してきた場合でも、そのすべてを潰してしまうというものがある。



スライディング潰しだけじゃなく、普通に跳び込む場合にもいいね。

また、ベガのジャンプ攻撃に対してダルシムなどが裏側に回るべくスライディングで滑り込んだとしても、中キックで跳び込んだ場合ならば、ダルシムの背中にベガの足がヒットしてしまうのだ。



滑りこんで背後に回る?甘いね。そぉれ、背筋をただせ!(ひー)

相手にめくりを狙って跳び込んだものの、うっかり相手を跳び越えそうになったときは、とっさに中キックに切り替えれば前述のスライディング同様にまさかと思うような位置で相手にヒットする場合がある。もしそうなったらしめたもの、すかさず立ち小キック→立ち大キックの連続技に持ち込んでしまおう。

相手が跳びこんできた場合、上りジャンプ大キックでは上から潰されてしまうような間合いで跳ばれることがある。

この場合、垂直ジャンプ大キックで返すのが普通だが、上りジャンプ中キックを使うのもいい。これは、引きつけて攻撃を当てるように狙ってくる敵に対して特に有効だ。

そして、こういったシチュエーションでさらに役に立つ攻撃方法がある。

それは垂直ジャンプ小キック。一見何気ない技のようだが、要は春麗の垂直ジャンプ小キックと同じレベルの強さと思ってもらって構わない。

ただ一点違うのは、下方向への攻撃判定の強さにある。

垂直ジャンプの状態からザンギなどに足払いを置かれたとしても、こちらの垂直ジャンプ小キックが勝ってしまうのだ。これらジャンプ小キックの使用頻度がもっとも高いと思われるのは対ガイル戦。



こんなケリで足払いをツブされるとは、夢にも思うまい。くくく。

ガイルが放ったソニックを垂直ジャンプで避けたら、それを追ってきたガイルがこちらの着地際に足払いを置いてきたりして、困ったことはないかな?そういう場合は、すかさず小キックを出せばガイルの足はベガの踵に潰されてしまうのだ。同様の例は対ダルシム戦でもよく見受けられるので、こちらも使う機会はかなり多いといえる。

今まで単なる小キックと侮って全然使っていなかった人は、ぜひ一度試してみよう!

ただ、ここまで読んだ人に思い返してほしいのは、これら中(小)キックは「大キックと併用」することによって、初めて真価を発揮する、ということだ。いくらガイルの足払いを上から潰せるといっても、ガイルがそれを読んで立ち大キックを使ってくれば意味はないからね。

ポイントはうまく併用すること、あとは〝読み〟だ。

集まれバソっ子。ボクサーは僕さ(シーン…)

バイソン

C・LAN

使い方が変わったバイソンのジャンプ攻撃。これを読んで少しばかりレベルアップをはかろう。

技の種類がたくさん増えたバイソン。強くなったか弱くなったかはまだわからないが、攻撃のバリエーションが増えたことは確かであろう。ここではそのうち、ジャンプ攻撃をピックアップしてみよう。

弱体化?そんなことはない けっこう強いぞジャンプ攻撃

ハッキリ言って使いにくい……そんな第一印象を持った人が多いのではなかろうか。しかし慣れてくればそんなことはない。

ジャンプ大パンチ、大キックは、かなり下を向くようになり、以前とはずい分感覚が変わっている。低打点で当てようとすればスカってしまう。しかし、この技は下方向への攻撃力はハンパじゃない。ダルのしゃがみパンチやガイルの足払いをすべて封じることのできる凄いパンチなのだ。

垂直ジャンプ時は大キックがこの技になっている。飛び道具→下段攻撃を狙っている相手にはこれらの技で応戦すべし。



ヨガファイヤーか。どーれ跳び込んでみるか?



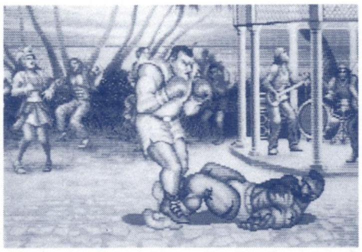
ダル「グボアハウアッ!」こう考えると、ダルパンチ、ガイル中足って弱くなったね。

逃げパンチは不可能? 否、できるのだ

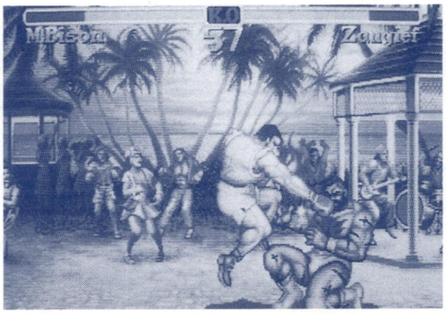
逃げパンチとは、しゃがんだ相手に当てる、バックジャンプしてすぐに出す大パンチのことであった。今までのスト IIシリーズで奇襲技として役に立ったが、同じようにスーパーで行うことはできない。

ただ、かなり貧弱ではあるが、逃げパンチは健在なのである。

それを行う場合用いるのは逃げ小キック。ダメージも大したことのない上、ザンギのような大型のキャラにしか入らないため、使用する可能性は極めて低い。一応の知識として覚えておく程度でいいだろう。



起き上がりに…、



逃げ小キック。一応入ります。

投げ返しやアッパーカットを誘ってなら、相手の起き上がりに使う逃げ大パンチは有効だ。スカる可能性はあるものの、こちらのほうが有効な使い方かもしれない。

垂直ジャンプの中、大パンチ(通称あっちいけシッシッ)など変な攻撃も無理矢理使ってバイソンマスターを目指そう。

うなれアッパー、かけろ昇龍!!

第2部 キャンセラーに捧ぐ書

C・LAN

スーパーストIIで、これまでと変わったキャンセルのかかる通常技。キャンセル野郎はとりあえず目を通してくれ。

キャンセル技――通常技がヒットすると同時にコマンドを入力することで、通常技の戻りをキャンセルし、必殺技につなぐテクニックである。

その起源となったのは、もちろん初代ストIIである。現在の対戦格闘ゲームにはほとんど導入されているこのキャンセル技は、元々偶然から生じたものであった。

ストIIシリーズ4作目にあたるスーパーストIIでは、四天王の技の種類が増え、新キャラも4人追加されたため、どの技にキャンセルがかかるかは、ぜひとも知っておきたい知識だろう。

ここで、スーパーストIIにおける、キャンセルのかかる技を見てみよう。

まずは旧8人 微妙な違いに注目だ!

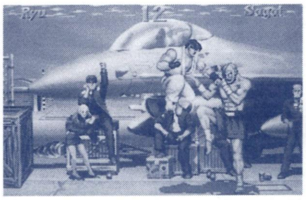
あまり大きな変化のない旧キャラ8人だが、キャラによっては若干変更があるので一言ずつコメントを…。

●リュウ、ケン

地上での技に変更はないが、かなり変わったのが空中竜巻。キャンセルがかかるのは、

・ジャンプ小パンチ
・垂直ジャンプ小・大キック

だけになり、しかも、本当にキャンセルをかけなくてはならなくなった。つまり、今述べたジャンプ攻撃を当てた瞬間に竜巻コマンドを入力しなくてはならない。これは重要なので忘れないように。



小パンチをペチッと当てる。ここで竜巻コマンドを入力すると…



ね！できるのだ。でもあんま意味ない。

●E・本田

スーパーで新しく至近距離での立ち小キックにキャンセルをかけることが可能になった。連続技（跳び蹴り→立ち小キック→大どすこいなど）にも組み込める。

●ブランカ

ロッククラッシュ（近距離のレバー＋中パンチ）の一段目でキャンセル可能。ローリングにつなごう。



ここでキャンセルをかける。やっぱローリングが無難かな。

●ザンギエフ

かかる技は従来通り、と思いきや、大足払いにかからなくなっている。確かに昔のバージョンでは大足キャンセルF・パワーボムが強かったからなぁ。

●ガイル、ダルシム、春麗はほとんど変更点はない。

バルログのしゃがみ中爪、ベガの立ち中パンチにもキャンセルが… 四天王＋新キャラ!

四天王は、大きく技が変わったとはいえ、キャンセルのかかる技は基本的にダッシュ、ターボに準じている。

●バイソン

グラフィックは変わったものの、かかる技は今までと同じく立ち、及びしゃがみの小パンチ、小キックである。でもなんか短くなってるんですけど（しゃがみが特に）。

●バルログ

立ち小爪にキャンセルがかからなくなっているが、しゃがみ中爪がキャンセル可能。ガイル、ダルシム、バイソン、サガットの4キャラにはしゃがみ中からの大ローリングが入る。



しゃがみ中→大コロ→しゃがみ中で5〜6段攻撃。中爪に始まり中爪に終わる連続技だ。

●サガット

やはり一番大きいのは立ち蹴り全般にかかることだろう。すべて一段目でなくてはならないことに注意すべし。立ち小パンチは距離に応じて二種類の技になるが、両方キャンセルできる。小足払いにはかからなくなっている。

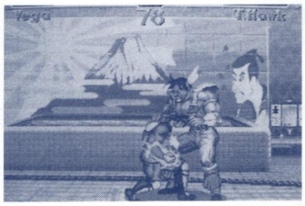
●ベガ

今までの立ち、しゃがみの小パンチに加え、立ち小キック、立ち中パンチにもかかるようになった。立ち中パンチはリュウ、ケンのしゃがみアッパーのように当たり個所が二カ所あり、同様に、キャンセルがかかるのは根元で当たったとき…つまり相当に近い間合いでなくてはならない。一応ジャンプからの立ち中→サイコも可能である。

四天王＋新キャラ、キャンセルのかかる通常技

キャラ名	キャンセルのかかる技	
バイソン	立ち技	小パンチ、小キック
	しゃがみ技	小パンチ、小キック
バルログ	しゃがみ技	小パンチ、中パンチ
サガット	立ち技	小パンチ、キック全般(近)
ベガ	立ち技	小パンチ、中パンチ(近)、小キック
	しゃがみ技	小パンチ
キャミィ	立ち技	パンチ全般、小キック
	しゃがみ技	小パンチ、小キック、中キック
T・ホーク	立ち技	小パンチ、中パンチ(近)、小キック(近)、中キック(近)
	しゃがみ技	小パンチ、小キック
ディージェイ	立ち技	小パンチ(近)、中パンチ、小キック(近)
	しゃがみ技	小パンチ
フェイロン	立ち技	パンチ全般(近)、小パンチ(遠)、小キック(近)
	しゃがみ技	小パンチ
リュウ、ケン 空中竜巻(オマケ)	垂直ジャンプ	小パンチ、小キック、大キック
	斜めジャンプ	小パンチ

※(近)、(遠)のないものは、間合いが近くても遠くてもキャンセルがかかるという意味です。



キャンセルするのはこの部分。ヘッドプレスとか出すとカッコイイ。

さて、新キャラに関してだが、表をじっくり参照してほしい。新キャラはキャンセルのかかる技が意外に多いので極めがいがありそうだ。

この中で、フェイロンの遠距離用立ち小パンチは、地上の敵に小パンチ→烈火拳は可能だが、ジャンプ攻撃からとか、近距離立ち小パンチ連打からとかは入らないので実践度は低い。

新キャラは、どれもキャンセル技を使った強力な連続技を持っているので、どんな状況でどんな技からキャンセルすればいいか、イメージトレーニングしてみてはいかがでしょうか。

究極の連続攻撃を追求する君に贈る

第3部 キャラ別最多段コンボ

YOU. A

やると決めたらとことんこだわりたい。さあ、夢の新記録に挑戦だ！

連続技はロマンだ。実戦では役に立たなくても、最高何段決まるのか、コンボボーナスで何点まで入るのか、スーパーストⅡのプレイヤーなら1度は考えてみたことがあるだろう。

そんな素朴な疑問に答えるべく、今回はキャラ別に可能な「最多段コンボ」を紹介しよう。

これから書く連続攻撃は、すべて打撃の回数を稼ぐ目的のものばかりだ。したがって、敵に与える総ダメージ量ではこれ以外の攻撃のほうが大きくなる。実際にこれらのコンボを決めるケースはほとんどないだろうが、スーパーストⅡでは連続攻撃をテクニカルボーナスで評価するシステムが加わったこともあり、ひとつのこだわりとして究極の連続攻撃を追求してみたわけだ。

では、研究の成果、とくとご覧あれ。

コンボを決める際の注意事項

連続攻撃の性質上、技から技のつなぎは無駄な時間がない（ボーっとしていない）ようにしなければならない。このためには技から技へタイミングを合わせてボタンを押すか、連射装置を使うなどしてロスタイムを削る必要がある。

以下の連続攻撃はバルログのものを除き、すべてザンギエフ相手に成り立つ連続攻撃だ。ほかのキャラ相手に決まる技も一部あるが、基本的に全キャラ中最も体のくらい判定の大きいザンギエフに限って可能な攻撃と考えてほしい。

また、同じ最多段数で複数の種類のコンボが可能なキャラは、そのうちの1つを挙げた。「しゃがみ」の指定のあるものは、相手キャラがしゃがんでいないと決まりにくいコンボだ。相手がしゃがむと足元のくらい判定が大きくなり、多くの多段攻撃を決められるようになる効果がある。

ここに掲載するコンボはすべて編集部で確認済みのものだが、これらが究極というわけではなく、まだ段数が伸びる可能性もある。興味のある人は記録にチャレンジしてほしい。

●リュウ・ケン…10段攻撃
・めくり大キック→小足払い×9（ザンギエフをしゃがませておく）

これはほぼボタンを押すタイミングだけが問題だ。

●E・本田…4段攻撃
・めくりスモウプレス（レバー下中キック）→立ち小キック×2→大スーパー頭突き

E・本田のコンボは5段攻撃が入る可能性もある。密着状態からレバー横立ち中キック→向こうずねキック（近距離立ち小キック）がまれに決まることがあり（たいてい向こうずねキックが遠距離立ち小キックになってしまう）、これが成功すれば、めくりからスーパー頭突きにつないで5段になるのだ。

●ブランカ…4段攻撃
めくり大パンチ→レバーニュートラル近距離立ち中パンチ×2→しゃがみ大パンチ

おなじみの3段をめくりから始め、中パンチを1発余分に決めるものだ。ほかにも4段はいくつかある。

●ガイル…9段攻撃
めくり中キック→立ち小パンチ×5→しゃがみ小パンチ→大ソニックブーム→中足払い（ザンギエフをしゃがませておき、画面端からめくりで跳び込む）

画面端から跳ぶのは、めくったあとでザンギエフが端に押されることにより、ソニックのあとの中足払いが入りやすくするため。立ちからしゃがみパンチに変えることで、キャンセル大ソニックが可能になる。


画面端からめくれば中足払いを決めやすい。

●春麗…6段攻撃
・めくり大パンチ→立ち小パンチ×5

跳び込み→掌底百裂は有名だが、段数を稼ぐならこれ。

●ザンギエフ…10段攻撃
・めくりボディプレス→しゃがみ小パンチ×8→大足払い（相手のザンギエフをしゃがませておく）

意外にもザンギエフでも10段攻撃が可能。これもタイミングが勝負だ。

●ダルシム…4段攻撃
・めくりドリルアタック→しゃがみ小パンチ×2→スラストキック（ザンギエフの起き上がりにめくりになるようにドリルアタックを重ねておく）

このほかに、小ヨガファイヤー→テレポートで4段を決めることもできる。


起き上がりにめくりドリルを重ねるのがポイント。

●T・ホーク…9段攻撃
・めくりヘビーボディプレス→しゃがみ小パンチ×7→立ち小パンチ（ザンギエフをしゃがませておく）


最後だけリーチの長い立ち小パンチに変えるのがミソ。

最後に立ち小パンチに変えるのは、しゃがみより微妙にリーチが長いためだ。

●フェイロン…10段攻撃
・めくり大キック→立ち小パンチ×5→しゃがみ小パンチ→大烈火拳×3

立ち連打からしゃがみに変えてキャンセルをかける。しゃがみ小パンチが届くかどうかも微妙だ。

●ディージェイ…10段攻撃
・めくり中キック→しゃがみ小パンチ×8→小エアスラッシュ（ザンギエフをしゃがませておく）

しゃがみ小パンチ連打からなぜかそのままキャンセルがかかる。小エアスラッシュしか出せないが、ソニックと違ってこれでも連続になるのだ。

●キャミィ…9段攻撃
・めくり大パンチ→立ち小パンチ×7→中足払い

立ち小パンチがもう1発入るか、最後の中足払いからのキャンセル大スパイラルアローが決まるかで、もう1段増える可能性はある。

●M・バイソン…10段攻撃
・めくり大パンチ→しゃがみ小パンチ×8→小ダッシュストレート（ザンギエフをしゃがませておく）

これも連打からそのままキャンセルがかかる。

●バルログ…6段攻撃
・しゃがみ少パンチ→大ローリングクリスタルフラッシュ→しゃがみ中パンチ（ダルシムに対して決める）

これもダッシュからおなじみの連続技。スーパーではザンギエフには決まらないが、ダルシムほか複数のキャラに決まる。

●サガット…6段攻撃
・めくり大キック→しゃがみ小パンチ×2→立ち小パンチ→大タイガーニークラッシュ


最初のめくりもなかなか決めにくい。

最初のめくりが難しい。サガットの6段も意外といえば意外だ。

●ベガ…8段攻撃
・めくり大キック→しゃがみ小パンチ4×立ち小パンチ→大ダブルニープレス

ダッシュから可能だった連続攻撃。当時はダブルニーのあとでさらに2段入った。

豪絶!!スペシャル企画
キャラで見る格闘ゲーム史



↑（埼玉県　早乙女貢さん）☆やんちゃな主人公たちに人気集まった餓狼伝説。

第三部 群雄割拠期

一大センセーションを巻き起こし、飛ぶF－16さえ落としそうな勢いのストII、もはや、格闘ゲーム界ではカプコンの向かうところ敵なしと思われていた91年の暮れ。しかし、ここに他社メーカーからも反撃ののろしがチラホラと上がり始める。

まず初めに隆、拳の前に立ち塞がったのは、金髪長髪格闘兄弟、テリー、アンディのボガードブラザーズ＋トランクス男、東丈であった。ご存じ、SNKの「餓狼伝説」である。当時の2ラインバトルは少々難があったものの、ハデな必殺技と個性ある敵キャラたちは、新たなSNKの息吹を感じさせた。が、しかし、…ここでSNKは重大な（ウソ）過ちを犯していたのだった。そう、餓狼伝説には今や常識となった女性キャラが一人も登場してないのだ。硬派といえば硬派だが、あまりにもムサい闘いになってしまったのは否めないであろう。でもこういう硬派な世界も時にはいいよね。え？駄目？…

92年になると、各メーカーとも、一斉に気合をいれて格闘ゲーム製作にとりかかる。その中でも、前々から独特のテイストとアナーキーな作風に一部熱烈なファンを（ホントに一部だったのだ含む私）持っていたアルファ電子、現ADKが放ったネオジオ用ゲーム「ワールドヒーローズ」が何やらいきなり脚光を浴びた。特に、怪僧ラスプーチン、花婿探して時空を超えたジャンヌ・ダルクが多数のファンを獲得。でもイマイチ主人公のはずのハンゾウの影が薄かったね。


↑（愛知県　萩士郎君）☆別名、世界イロモノ大決戦。ワールドヒーローズ。


↑（大阪府　大野文園）☆伊賀忍者のハンゾウ。ソリッドな主人公であった。



↑（北海道　麻紀諭唯菜さん）☆一番人気は聖女ならぬ女王様と化したジャンヌであった。

夏が終わる頃には、SNKが今をときめく100メガショックシリーズの第一弾として、「龍虎の拳」を発表。ズーム演出と脅威のデカキャラはゲーマーのド肝を抜いた。キャラクターではゲタを履いたままでバイクを飛ばす無法兄貴リョウ・サカザキと、イタリアンだが関西弁を話し、おそらく格闘キャラ初の富豪主人公、ロバート・ガルシアが登場した。他にも、対戦専用で使えるキャラも7人いたのだが、その中では男装の麗人、キングが人気を集めた。必殺技でトドメを刺すと、胸をはだけるキングの艶姿に一億ゲーマー「黄金の城」以来の衝撃を受ける。

P.102につづくよ。



↑（山形県　笑面龍君）☆主人公2人以外は対戦でしか使えなかったのが残念であった。


↑（沖縄県　DDK君）☆龍虎の華、キング。ムエタイ使いなのである。



↑（愛知県　Dr.　DDT君）☆隠し技であった龍虎乱舞の他に、藤堂乱舞やユリ乱舞も隠されているとの怪しげなデマも。



↑（岡山県　馬花月竜児さん）☆世界にシエイクハンド、愛の伝道師（自称）ラスプーチン。あからさまに怪しい事この上無い。



餓狼伝説スペシャル第1回ダイヤグラム

	キム	テリー	ジョー	ビリー	ギース	アクセル	十平衛	ベア	アンディ	舞	チン	ローレンス	タン	ダック	クラウザー	合計(平均70)
キム		5	6	4	7	7	8	7	7	7	7	7	7	6	8	93(+23)
テリー	5		4	6	5	5	5	5	7	5	7	6	6	6	6	78(+8)
ジョー	4	6		4	6	4	5	7	6	6	6	6	6	7	5	78(+8)
ビリー	6	4	6		4	6	6	3	5	7	8	5	7	7	4	78(+8)
ギース	3	5	4	6		5	4	7	5	6	4	6	8	5	6	74(+4)
アクセル	3	5	6	4	5		7	4	5	7	6	5	5	5	6	73(+3)
十平衛	2	5	5	4	6	3		6	5	6	4	7	7	6	6	72(+2)
ベア	3	5	3	7	3	6	4		7	6	4	6	4	4	6	68(−2)
アンディ	3	3	4	5	5	5	5	3		5	6	6	5	5	6	66(−4)
舞	3	5	4	3	4	3	4	4	5		6	5	6	6	5	63(−7)
チン	3	3	4	2	6	4	6	6	4	4		5	5	5	6	63(−7)
ローレンス	3	4	4	5	4	5	3	4	4	5	5		6	6	4	62(−8)
タン	3	4	4	3	2	5	3	6	5	4	5	4		7	6	61(−9)
ダック	4	4	3	3	5	5	4	6	5	4	5	4	3		6	61(−9)
クラウザー	2	4	5	6	4	4	4	4	4	5	4	6	4	4		60(−10)

対戦攻略の前に…まず覚えておこう

対戦基礎＋ダイヤグラム

餓狼スペシャルでは、餓狼2とは若干闘い方を変える必要がある。そこを重点に、現在のダイヤグラムも混じえて解説しよう。

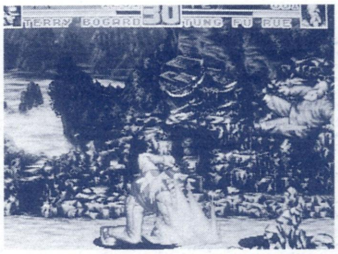
C・LAN

攻めるときは攻め、守るときは守る!!

当然といえば当然だが、餓狼シリーズでは、お互いにリズムというか、ペースを握ることが対戦における重要な鍵となる。それはほかの対戦ゲームでも同じではあるが、このゲームではそれが顕著に現れている。

例えばキム、テリーのラッシュや東のハリケーンアッパー連打などがそうだ。一見どうしようもない攻めに対しても、へんにあがこうとせず、いかにして自分の攻撃に転ずるかを考えよう（あまり考えすぎると削りの量もバカにならないけど）。そして運よく攻撃に移れたら、今度はいかに相手を、自分の領域（この場合間合い）にとどめておけるかを考えて攻める。

技を直接当てることよりも、どれだけ相手に技をガードさせるか、心理的に追い込むかということを重点に攻撃パターンを組み立てていくといいだろう。

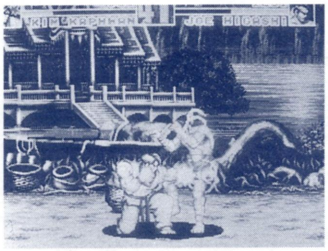


いかに自分のペースで闘うか。これがポイントだ。

連続技による戦略の変化

餓狼スペシャルで導入された〝連続技〟の概念。これにより、僅かな油断が死を招く危険性が激増したといえる。餓狼2では跳び蹴りやジャブをくらっても無理やり投げにいくことができたが、餓狼スペシャルでそんなことをしようものなら…。小パンチからつなげる連続技を持つキャラも多いので、うっかりペチッ、なんてくらってしまうと一気に体力を減らされる恐れがあるのである。

ピシ!これをくらっただけで…後の祭り。



キムのしゃがみ小パンチ×2→しゃがみ大パンチ→小半月斬（鳳凰脚）や、テリーのしゃがみ小パンチ×2→しゃがみ大パンチ→小クラック、十平衛の立ち小パンチ×2→しゃがみ大パンチ→大せんべいなどは特に注意が必要だ。それまでに何か攻撃をくらっていると、気絶の恐れもある。

ライン移動の攻防—スペシャル編

餓狼シリーズ最大の特徴でもある2ラインシステム。餓狼スペシャルのライン移動に関してまとめてみよう。

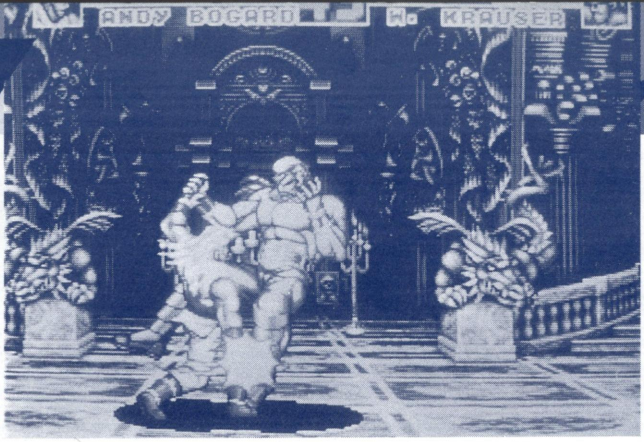
餓狼2から、ラインの攻防は大きく変わっている。以前可能だった〝追い返し〟はできない。そのかわり、迎撃そのものはやりやすく、その場合避け、無敵の必殺技、大足払い（先を当てる）などを用いることになる。迎撃された側は、迎撃した側のラインに倒れるようになった点も異なっている。ギースなら当て身投げ、舞、ダック、十平衛、ローレンスならば空中投げで返すことも可能だ。

当て身投げで返す。避けのほうがやりやすいけど狙ってみよう。



各キャラクターの連続技

キム	ジャンプ大パンチ→しゃがみ小パンチ×2→しゃがみ大パンチ→小半月斬(鳳凰脚)
テリー	ジャンプ大パンチ→しゃがみ小パンチ×2→しゃがみ大パンチ→小クラック(小バーン)
ジョー	ジャンプ大パンチ→しゃがみ小パンチ×2→立ち小パンチ→立ち大パンチ
ビリー	ジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチ→三節棍中段打ち
	ジャンプ大パンチ→立ち（しゃがみ）小パンチ→（超火炎）旋風棍
ギース	ジャンプ大パンチ→立ち小パンチ→しゃがみ大パンチ
アクセル	ジャンプ大パンチ→立ち小パンチ→アクセルダンス
十平衛	ジャンプ大キック→立ち小パンチ×2→しゃがみ大パンチ→大せんべい
ベア	ジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチ→スーパードロップキック
アンディ	ジャンプ大パンチ→しゃがみ小パンチ×2→小斬影拳
舞	立ち大キック→小龍炎舞
チン	ジャンプ大パンチ→立ち小パンチ×2(3)→小破岩激
ローレンス	ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→ブラッディサーベル(スピン)
タン	ジャンプ大パンチ→立ち大キック→大箭疾歩
ダック	ジャンプ小キック→(立ち小キック→小足払い)×2→ヘッドスピンアタック(ロ・ダイブ)
クラウザー	ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→レッグトマホーク



さて、ここまで、迎撃できるものとして話を進めたが、実は、限られた場合でのことなのである。

餓狼スペシャルのライン移動は、小と大で異なる。小は軌道が低くスピードが速い。大は高く遅い。基本的に使うのは小だ。これなら、避け攻撃にも勝ちやすく、速いので、足払いなどを出そうとしても下がれないため本体にヒットさせることが多い。ただクラウザーだけは、どれも下方向に弱いため、ほぼ全キャラの大足払いに返されてしまう。

小のライン移動に確実に勝てるものは、飛燕斬、昇龍弾などの無敵技だ。ただしためのいるものは手前のラインでなくてはならないが…。

無敵技で返せるようにもなった。こいつはうれしい。

今回も、餓狼2とはまた違った意味で奥の深そうなライン移動の攻防。なかなか極めがいがありそうだ。

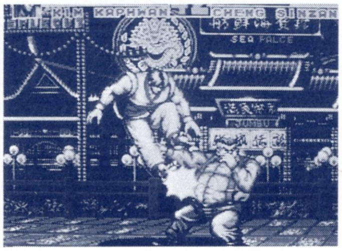
第一回 対戦ダイヤグラム

ゲーメスト本誌に先駆けて、餓狼スペ・対戦ダイヤグラムを初公開だ。まだ究極まで煮詰まってはいないので、とりあえずの参考というか、たたき台にしてもらえれば幸いである。

一位は断トツ！踏み削りのテコンダー強し!!

第1回餓狼スペダイヤグラムで、見事トップの座に輝いたのはキム。飛翔脚、飛燕斬のパワーアップ、大足払いの高速化、連続技の導入など、多くの面でキムが強化されている。キャンセル半月斬での削り、すぐ飛翔脚などでガンガン攻めまくることができ、ほとんどの相手に有利に立ち回ることができる。

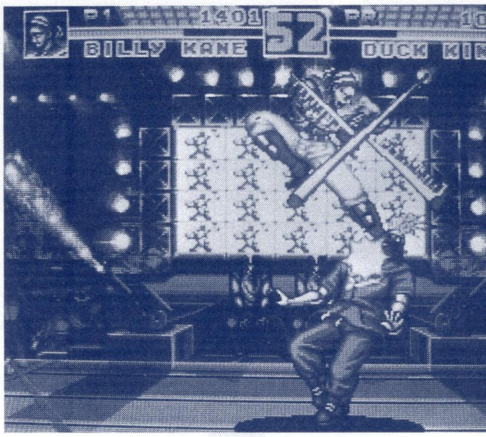
もう誰も止められない！テコンドーこそ最強。



2位はテリー、ジョー、ビリーの三つ巴。テリーはキャンセル技主体での攻めが強力。連続技も狙う機会が多く、大躍進。ジョー東はパワーダウンしたとかいわれているが、実質上弱くなったのは避け攻撃ぐらいで、相変わらずハリケーンアッパーの連打は強く、

安定した闘いができる。スラッシュキックも使えるようになった。ビリーはリーチの長さがやはり強みだ。中段撃ち

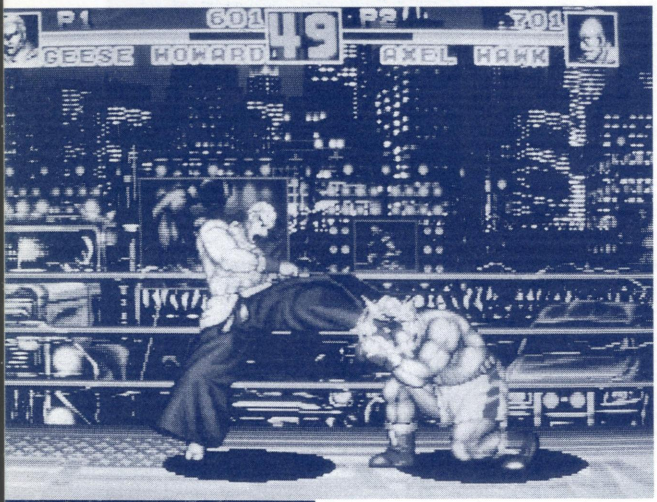
やはり強かったビリー。相手をよせつけるな。



と飛翔棍もうまく使えば効果絶大。対空技が乏しいのと、接近戦に弱いのが弱点。

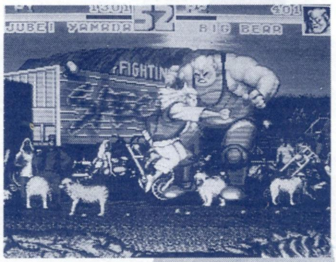
とんで5位。餓狼伝説のラスボス、ギースである。キャンセル烈風拳→立ち大キック→キャンセル…のコンビネーションが強い。もちろん当て身投げが最大の強みではある。疾風拳もうまく使われるとなかなか近よれない。

このキックが強い。この後は足払いから烈風拳で攻めるのだ。



6位はアクセルホークだ。ジョーに近い性能を持つが、トルネードアッパーのスキがやや大きいようだ。対空技が充実しており、アクセルダンスの削り、避け攻撃などで上位陣の仲間入りを果たした。

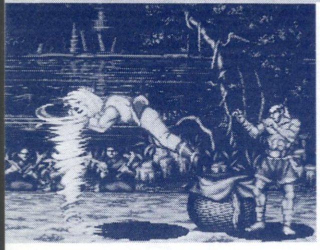
7位は山田十平衛。新技の猫じゃらしや、連続技などで相対的にパワーアップしている。アンディやチンの弱体化に伴い、十平衛も十分上位を狙えるキャラクターになっている。



新技猫じゃらし。かなり吸い込んでくれる。

8位はベア。ジャンプスピードや必殺技の強化によりかなりパワーアップ。ベア使いには嬉しい限りだ。立ち小パンチやG・ボムの連打にほとんど手が出ないキャラもいる。

9位はアンディ。前作で苦しめられた人にとっては「ケケッ、落ちた落ちた」という感じだが、アンディを使っていた人には逆に不満が残る。しかし空破弾は相当使える技になっている。新たな闘い方を確立すれば、正統派キャラとして上位を脅かす存在になるかも。



空破弾の使い方がキー・ポイント。

10位は不知火舞とチン・シンザン。舞の餓狼スペでの最大の弱点はジャンプ。一見変わらないようでも、実際使うとかなり使いにくい。避け攻撃は強くなっているが、他の対空技が弱体化している。地上戦は相変わらず強い。チンは避け攻撃、しゃがみ小パンチ、氣雷砲の性能が大幅ダウン。どれも餓狼2では依存度が高かったため、最強の位置からここまで落ちてしまった。

12位はローレンス。ブラッディスピンでの削り、遠距離でのサーベル、大キックなどが強いが、接近戦に弱いのが難。しかしこれから強くなる可能性の高いキャラだ。

13位はタン・フー・ルーとダックキング。どちらも決して弱い感じはしないが、決定力がない点が大きい。飛び道具を持つ相手には不利な傾向が強い。

最下位はなんと暗黒の帝王クラウザーである。ブリッツボールは強いが、どうにも技が大振り過ぎる。とはいえキム以外には特に不利な値はついていないので、逆に考えればバランスのとれたキャラともいえる。

最下位のクラウザー。どこまで這い上がることができるか？



というワケで一応の結論はでたわけだが、これから誰がどうなるのかはまったくわからない。情報求む！



さわやか極悪テコンドー使い

キム・カッファン

とにかく、必殺技と通常技、すべてが強過ぎる。
生まれ変わった凶悪テコンドーの技を見よ。

K-GLD SPECIAL



新生！今度こそ真のテコンドーの技だ

前作に比べ、超パワーアップしたキャラといえばこのキムであろう。必殺技はそのすべてがパワーアップ。前回使えなかった飛燕斬や飛翔脚もかなり使える技となった。通常技も小技が少々弱くなったが、その分大技が攻撃判定が前に出たりとパワーアップ。このテコンドーの技の前にはもはや敵はいない。

飛翔脚、これが新生キムの対戦のカギだ

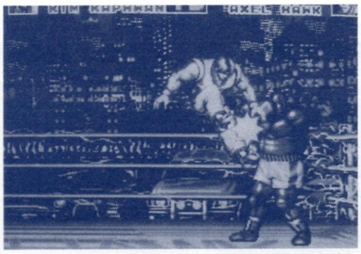
前に比べ、ちょっと高い位置にいれば出すことのできる「どこでも飛翔脚」。さらに、ガードされても逃げ際に蹴りを出すことができるので、以前のように返されることはほとんどない。



もうクラックシュートは怖かねえぜ。

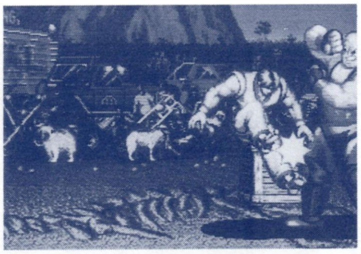
相手のちょっとしたスキがあればすかさず狙えるようにしよう。特に飛び道具系の必殺は見てからでも間に合うことが多い（十平衛除く）。実際、これを使っているだけでもかなり嫌な敵もいるぞ。

ただし、キムやビリー、ベアには多用はするな。それぞれ、大半月斬、三節棍中段打ち、スーパードロップキックで返されてしまう。

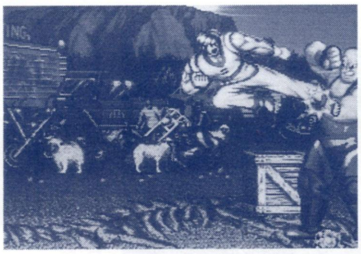


ほれほれ、この後何かできるかい。

そして飛翔脚を下でガードされたときはすかさずケリを出す方法が有効。敵はしばらく硬直して反撃できなくなる。体の大きい敵にはこれを狙っていけるぞ。



こんな下でガードされたなら…、



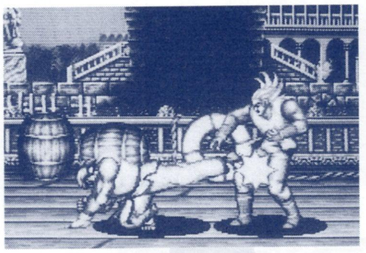
すかさずケリ。しゃがんでくれれば当てることもできる。

ジャンプしてすぐに飛翔脚を出したり（通称すぐ飛翔）して相手に近付いたり、使いかたはさまざま。すぐ飛翔連続や出すタイミングを変えて相手を混乱させてやろう。

半月斬でバリバリ削れ

前作のキムでメインの攻撃となっていた、キャンセル半月斬。今回は大で出すと返されることが多いので、本当に距離が遠いとき以外は必ず小で出そう。

さて、キャンセルをかける技だが、前作と違ってライン飛ばしはあまり使わない。今回のメインの通常技はしゃがみ大パンチとしゃがみ大キックだ。こいつをガードさせてキャンセル半月斬だ。特にしゃがみ大パンチはヒットした場合、連続技で小半月斬が入るぞ。



ニヤリ。連続技確定。

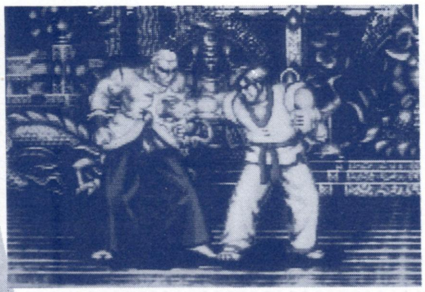
立ち小パンチからのキャンセル半月斬も相変わらず使える。

とにかく近付いたら何らかの技を当ててキャンセル小半月斬というパターンを確立させよう。

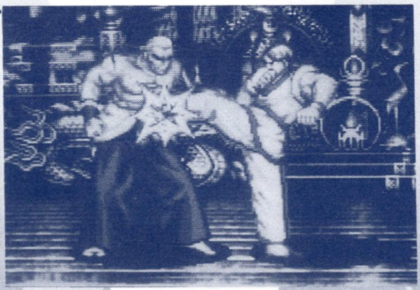
華麗なる連続技

それではキムの強さの一部である、連続技を紹介しよう。

まず、小パンチ連打からの大パンチ。小パンチは近距離のジャブで、大パンチは遠距離のドリャチャギを出せるようにしよう。もし大パンチが近距離のディチャギが出てしまったら、キャンセル小半月斬を入れてカバーだ。



パンチはこれ。間合いを見切って…、



この二段のドリャチャギでトドメ。

そしてもう一つはしゃがみ小パンチ連打からのしゃがみ大パンチキャンセル小半月斬。

これらの連続技は跳び込みから入れることもできる。さらに小パンチ連打は、相手方向に歩きつつ連打すればパンチを多く入れることができる。

さらに極めつきは鳳凰脚。しゃがみ大パンチやネリチャギ、しゃがみ小キックなどからキャンセルでこの鳳凰脚が入るのだ。ただし、キャンセルはかなり難しいぞ。



くすっ。キャンセル鳳凰脚だよ。

テコンドーの強さわかっていただけたかな？

はっきり言って今回のキムはかなり強い。欠点などどこにも見当たらないというところだ。

ガンガン攻め、相手に付けいるスキを与えないのがキムの戦法だ。しゃがんでジリジリ歩く、待ちキムは今すぐやめなさい。すくい蹴りとしゃがみ蹴りにキムのすべてはかかってくるぞ。



烈風拳で削り殺せ!

ギース・ハワード

烈風拳に疾風拳。上段当て身に中段当て身、使える必殺技をすべて使い、最強のギース使いを目指せ！

真人間MOMO



基本戦法・其の一 蹴って蹴って、削って投げる

まず、ギースの特徴を書いてみると、蹴りが強く、足が長い上に烈風拳が速い。さらに対空技もしっかりしているので、基本的な戦法がとりやすいのだ。

これらの特徴を活かしたギースの戦法の例を幾つか書いてみよう。

ギースといえば、長い大足払いがある。この足払いは、全キャラクターの中でも一、二を争うもので、他のキャラクターの攻撃にも打ち勝つほどの強さだ。

この長い大足払いがギリギリ当たる距離、これがギースの間合いになる。

そして、この間合いで大足払いキャンセル小烈風拳を出す。これだけで相手にとっては相当嫌な攻撃になるだろう。大足払いが当たらなくなったら、少し前進して、すぐに大足払い…と繰り返し、烈風拳で相手の体力をガリガリと削っていこう。

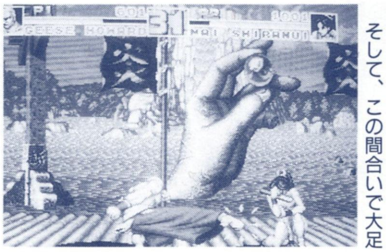
相手が倒れたり、距離が開いたときは、立ち大キックを使ってみるといいだろう。このキックは移動しながら攻撃ができ、さらに攻撃判定が大きいので相手が反撃しようとしていれば、たいていの技は潰すことができるのだ。

このキックで離れた相手や倒れた相手に近づき、そこから小足払い→大足払いとつなぎ、キャンセル烈風拳でまた削り状態にもっていくのだ。

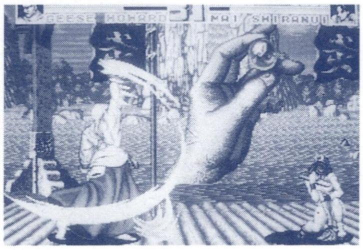
こうなると、相手は大キックをガードした後、防御したままのことが多いので、少し歩いて投げてしまうのも戦法の一つだ。

あまり近づきすぎると危険な相手もいるので、そういう相手には離れて烈風拳連打で押していこう。ただし、アンディとダックキングは必殺技で跳び越してくることもあるので、時々ダブル烈風拳を混ぜると効果的だ。

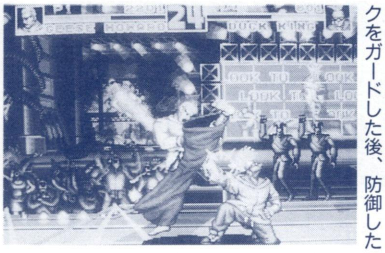
こうやって相手を圧迫し、跳び込んできたところを対空技で落としてやろう。



この長～い大足払いにキャンセルかけて…



烈風拳！これで相手を固めるのだよ。



さ～て大キックからの連係技にもっていくかな～…



な～んてウソだよ。ガードしてる相手は投げたるで～。

基本戦法・其の二 避けるか、投げるか、落とすかだ

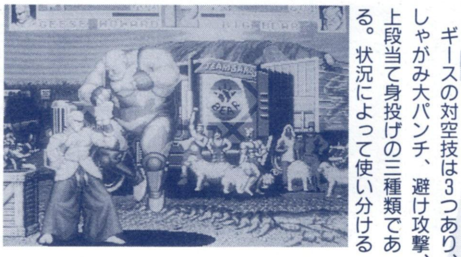
ギースの対空技は3つあり、しゃがみ大パンチ、避け攻撃、上段当て身投げの三種類である。状況によって使い分ける必要があるので、それらを挙げてみよう。

一番いいのは上段当て身投げである。空中からの攻撃なら、すべて投げることができるので、かなり効果的だ。

しかし、相手が技を出さないで跳び込んでくると、逆に投げられてしまう恐れがあるぞ。

そのあたりを考えると、避け攻撃で落とすのがいいだろう。欠点としては、余裕がなければならないのと、タイミングを合わせづらい攻撃があることだ。しかし、避けならば、ライン移動攻撃なども落とせるので覚えてほしい。

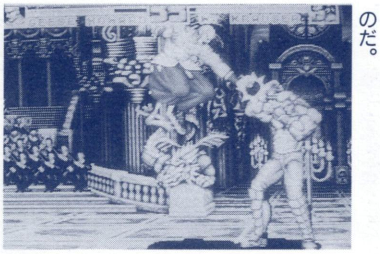
当て身投げや避け攻撃に自信がないならば、しゃがみ大パンチも対空技になるぞ。これならば簡単に返すことができるので、余裕がないときはこれが安全だ。ただし、中には返せない攻撃や、パンチが届かないこともあるので注意しよう。



あ、技出さなかったのね。投げられる～。



この避けは全キャラ中でも強い部類に入るな。



クラウザーのような背の高い相手には、大パンチ、大キックが有効だ。

基本戦法・其の三 跳び込め…それ疾風拳！

跳び込むときにも幾つかパターンがあり、これも状況によって使い分ける必要があるのだ。

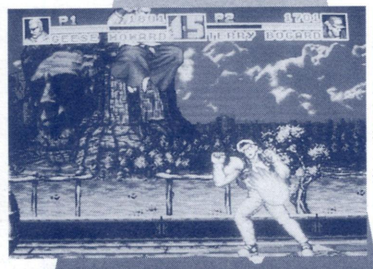
基本的には小キックで跳び込むのがいいのだが、背の高い相手には、大パンチかキックがいいだろう。

もしここで、跳び込みの攻撃が当たったら連続技のチャンスだ。狙うのは、ジャンプ攻撃→立ち小パンチ→しゃがみ大パンチの4段攻撃だ。ピヨリこそしないが、確実に入る連続技だ。

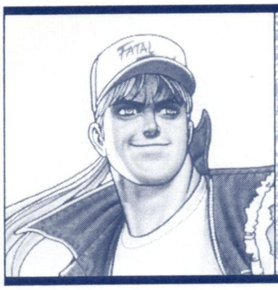
強力な対空技を持っているキャラクターや避け攻撃を狙っている相手には、素直に跳び込まずに、ギリギリまで引きつけて疾風拳を出してやろう。安全にいくには、頂点ぐらいで出すのがよいが、なかなか当たらないかもしれない。逆に引きつければ当たるかもしれないが、ガードされると後が怖いぞ。この辺は読みだ。

最後に疾風拳の面白い使い方に「昇り疾風拳」というのがある。ジャンプした瞬間に疾風拳を出すというものだが、やり方は簡単。

地上でコマンドを入れ、そのまま斜め上に入れてボタンを少し遅らせて押せば、疾風拳は出るぞ。逃げること以外にはあまり使えないが…。



ギリギリまで引きつけて…それ疾風拳！まだまだだな、テリー。



連続技の存在で躍進か？

テリー・ボガード

キャンセル技で攻めまくっても報われなかったテリーだが、今度のオレはちょっと違うぜ。

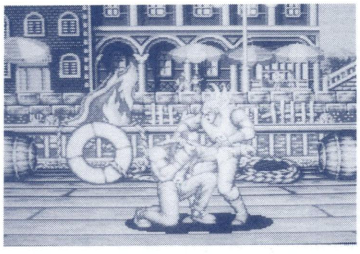
C・LAN



連続技の存在で、大躍進を遂げたテリー・ボガード。以前はキャンセルバリバリでカッコよく攻めても、それが強さに結びつかない点が悲しかったが、もう大丈夫。ついにテリーが日の目を見るときがきたのである。

連続技につなげ!!

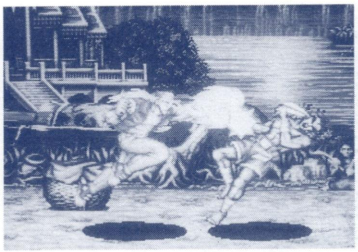
しゃがみジャブ…しゃがみジャブさえ一発入ってしまえば、そこからしゃがみ大パンチ→小クラック（小バーン）が確実に入ることが保証されるのがテリーの恐ろしいところだ。密着状態ならばしゃがみジャブは3発入る。跳び込みから、ライン移動から、また相手の跳び込みをくぐって出すなど、狙う機会は意外に多い。一瞬のスキを見逃すな。



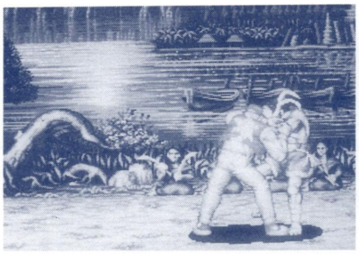
これさえ入れば…連続技だあ！

しゃがみ大パンチからキャンセルするのは小バーンより小クラックがいいと思う。小バーンは十平衛には入らないし、小クラックならばさらにたたみかけることができるためである。この後に攻撃がヒットすれば、気絶させることも十分にありうるのだ。

逆に小バーンの、一瞬倒れるという特徴を利用し、連続技（小バーン）→投げという、悪どい戦法も存在する。



小バーンを当てて…、



投げる。読まれると余裕で返されてしまう。

キャンセル技を駆使せよ

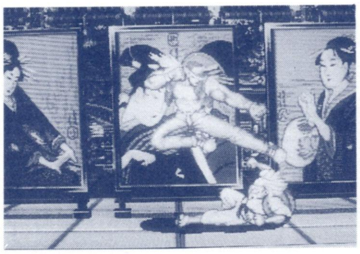
スペシャルになってもテリーの基本戦法に大きな変更はない。接近し、キャンセルからの必殺技で押していくのである。

通常戦では小バーン、立ち大キック、パワーウェーブなどを用い、端へ端へと追いつめてプレッシャーをかけていこう。

端に追い込んだらテリー間合い。大足払いパワーウェーブを主体にキャンセル技でラッシュだ。

ここで跳び込まれたら、避け攻撃のライジングアッパーを対空に用いよう。これにもできればキャンセルをかけてパワーウェーブを出したいところ。

跳び込む場合は小キックか大パンチがよい。これらの2つの技は、攻撃判定が下方向に強いので、しっかりした対空技以外ならばまず勝てる。スライディング系にも小キックなら勝てることが多い。うっかりジャンプ小キックをくらってくれたりしたら即連続技につなぐ。もしガードされたならしゃがみ大からパワーウェーブ（ゲイザー）につなぐようにしよう。



これは前作でも勝つことができた。ただ違うのは、ここから連続技につなげるということだ。

結局この人強いのか？

ラッシュだなんだといっても、実は強敵も多い。飛び道具の撃ち合いになると、ハリケーンアッパー、烈風拳、ブリッツボール、花蝶扇にすら撃ち負けてしまう。先にガードさせれば（パワーウェーブを）いいが、必然的にその状況に持っていくのが難しくなるのだ。押せ押せで攻め込めるキャラは、アンディ、クラウザー、ダックキングぐらいのものだろう。それ以外のキャラには逆に押されてしまう展開になる傾向が強い。では強敵となると思われるキャラを絞って説明しよう。

VSキム

ライジングタックルがあるとはいえ、半月斬の削りは脅威である。キャンセルからのパワーウェーブがすべて踏まれてしまうので、大足→ライジング（キャンセルしない）やキャンセルゲイザーなども用いよう。通常戦では小バーンが使えるぞ。

VSギース

烈風拳と疾風拳の二大必殺技のおかげでなかなか近寄れない。やはり小バーンなどをうまく当てて近づくしかない。接近戦は有利。当て身投げのきかない足払いからのキャンセル技（パワーウェーブを中心に）をメインに攻めよう。対空に上段当て身を使ってくるようなら、空ジャンプで跳び込んで投げよう。

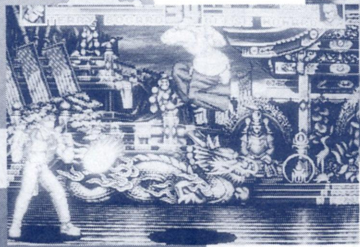
VS十平衛

とにかく小さいのが難点。小キックから跳び込んで連続技を狙おう。ただし間合いに注意。また、露骨に跳び過ぎるのもよくない。逆に、着地時に連続技を入れられてしまうぞ。バーンナックル、クラックシュートは多用しないこと。

なんだかんだいっても結局敵の多いテリーだが、餓狼2に比べて使いやすくなっているのは確かだ。若人よテリーにいそしむのだ。



アタタタタ…こんのやろ～、何でもかんでも踏みやがって。



なんとか近寄るのだ。そうすれば…オレが主役だ。



東丈

ハリケーンアッパー、ライン跳ばし、避け攻撃……
すべてを使いこなして頂点を目指せ!

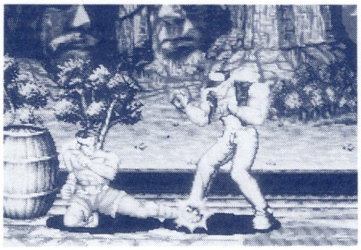
KAL



オールラウンダーに変身!

餓狼2では避け攻撃と遠くからのハリケーンアッパー(以下、ハリケーン)を使った守り主体のキャラだったが、今回は違う。接近戦では小技を使った連続攻撃で相手を押せるようになったし、中間距離では出るのが速くなったライン跳ばし攻撃としゃがみ大パンチ、立ち小キックなどからのハリケーンで、離れた場合にもハリケーンの連発で相手を封じこむことができる。

攻めに関してはキャンセル技でのハリケーンとライン跳ばし攻撃で、守りに関しては出し易くなったタイガーキックやスライディング、それに避け攻撃で対応することで、ジョーはオールラウンダーになれるのだ。

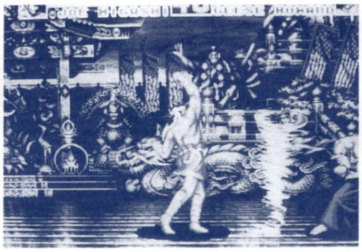


餓狼2では接近戦、乱戦がそれほど得意でなかったジョーも、今回は違うぞ。

実際どのように攻めてみる?

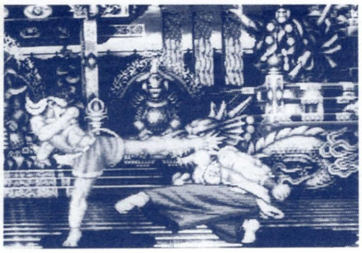
では、オールラウンダーとしての一要素、攻撃に関して、距離ごとに解説していこう。

まずは中間距離、スタート時ぐらいの間合いだ。ジョーにとって闘いやすい間合いとは、ライン跳ばし攻撃の先端が相手にぎりぎり届かないくらいの距離なので、これはなかなかいい間合いだ。



これくらいの間合いをとって、1度キャンセルハリケーンにいけばもうこっちのもの。

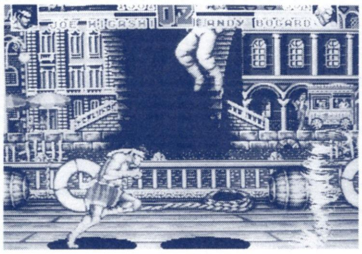
これくらいの距離で狙っていくのは、第1に避け攻撃、第2にライン跳ばし攻撃、第3にスライディングだ。ただし相手キャラが足払いの強い系キャラ(テリー、舞、ギース、タンなど)、つまり「よくしゃがむキャラ」の場合には、避け攻撃を引っ掛けられて転ばされてしまうので、第1にライン跳ばし攻撃を狙っていこう。今回のライン跳ばし攻撃は出るまでが速くなっており、足元は避け攻撃よりやられづらいのではないか、と思えるほど足払い系に対して強い。ギースや舞に対してはしつこく狙っていくだけの価値がある。



足払いが強くて避け攻撃を狙いづらい相手に効果てきめん!
ライン跳ばし攻撃。

特に足払いが強い、というわけではない相手なら、避け攻撃が威力を発揮する。ガードされても全然構わないので、キャンセルしてハリケーン(弱)を出そう。相手プレイヤーが読みの鋭い相手、または反応のいい相手なら、避けやライン跳ばしの代わりに立ち小キックを使ってもいい。

先のライン跳ばしもそうなのだが、これらの技にキャンセルをかけて弱ハリケーンを出すのは、とにかく主導権を握るため。この中間距離でキャンセルハリケーンを1回でもガードさせれば、続けてハリケーンを連発することで端に追いこむことができる。しびれを切らして跳んできた相手にはかなり早めの避け攻撃か、タイガーキックが対空技になるし、多少離れたならスラッシュキック(間合いと状況により弱・強を使いわける必要あり)で追い打ち&2ドット削りもできるのだ。とにかく中間距離では主導権を握ることを念頭に置いて闘おう。



「間に合わないのでは?」と思えるくらいでもこれが結構間に合ってしまうハリケーン→タイガー。

次は距離が開いた場合。主導権を握っている場合はハリケーンでどんどん押していこう。ハリケーンは出るまでは確かに若干遅くなったが、出したあとのスキがほとんどないので、結果的に前より速くなっている。弱くなった、なんて言っているのは誰だ?

ずうっとハリケーン…でもいいにはいいのだが、一気に攻めたい、という人や、相手が空中強襲型の技をもつキャラ(アンディ、チン、ローレンスなど)の場合には、先読み付きでスラッシュキックを出そう。ガード→ガードになるのが理想だ。

最後は接近戦だ。が、これは守りと重複する部分が多いので、まとめて解説しよう。

接近戦では絶対負けるな!!

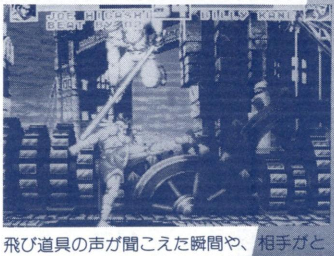
まずは密着するくらい近い場合。相手の突進系の技をガードしたあとやジャンプのあとなど、状況的には多いはずだ。この時はすかさずしゃがみ弱パンチを入れていこう。1発でも決まったら、続けて立ち弱パンチを出し、連続技にもっていく。相手がじじい系かしゃがみやられ状態なら、しゃがみ弱パンチや小足払いからしゃがみ強パンチへとつなぎ、キャンセルしてハリケーンを出そう。途中ミスってしまった場合には、しつこくしゃがみ強パンチを出すか、少し距離をあけてライン跳ばし→ハリケーンにいこう。



バーンナックルやギースの移動蹴りには小足払いが、それら以外にはしゃがみ大パンチが絶大な効果を発揮。

次にスラッシュで接近した場合。これくらい近い距離で避け攻撃を狙うのは危険なので、しゃがみ強パンチ、小足払いを牽制に使いつつ、ラインとばしを混ぜていく。ただしこのような距離で相手が飛び道具を出そうとしたり、跳び込んできた場合には、避け攻撃で迎撃しよう。

とにかく近間~中間ではしゃがみ強パンチ、小足払いをメインに、ライン跳ばし、避けをポイント的に狙っていこう。



飛び道具の声が聞こえた瞬間や、相手がとんで来てすぐ出せば十分間に合う避け攻撃。

避けにはじまり避けに終わる

跳び込みに関して特に触れてなかったが、遠間~中間から弱キックでいくのがいい。そこから連続技を狙うのだ。相手の動きを先読みしていた場合には登り大パンチ、垂直ジャンプ大キックを使う。

結局、対戦でのジョーでベースをつかむのに適しているのは避け攻撃だと思う。ジョーは避け攻撃を使わないとダメでしょ。いやホントに。



三節棍をフル活用

ビリー・カーン

頼りになるのは中段打ち。棍を駆使して、目指せ世界最強!!（その後はどうしよう）

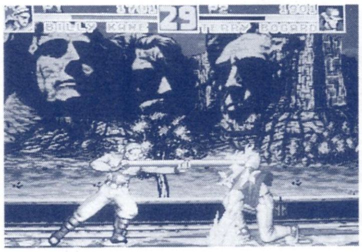
ぴぐ



通常技アレコレ

ビリーは棍を持っているだけに、他のキャラに比べると異常にリーチが長い。その長さを生かしきれば勝利は目前だ。

　まずは立ち小パンチ。出かかりが無敵の技、避けを除いて、ほぼ全部の技を止めることができる。ある程度、間合いが開いたら、相手が技を出しかけたところに棍を当ててやろう。



相手が何かやりそうなときペチッ。

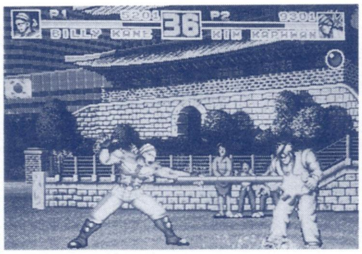
　立ち小キック、立ち大パンチは前方移動しながらの攻撃となるので間合いを詰めたいとき、奇襲をかけたいときに使う。移動中に中段打ちを溜めることもできる。

　ビリーの通常技で最も多用するのが、しゃがみ大パンチだろう。リーチが長く、威力もあり、キャンセルもかかるので跳び込みからの連続技に使ったり、近づいてきた敵を追い払ったりするのに使う。もちろんキャンセルをかけての三節棍中段打ちもしっかり出すように。

　小足払いは、相手が跳び込んできたりして密着状態にあるときに間合いを離すのに使おう。



しゃがみ大パンチから……、



中段打ちで威力のある二段攻撃だ。

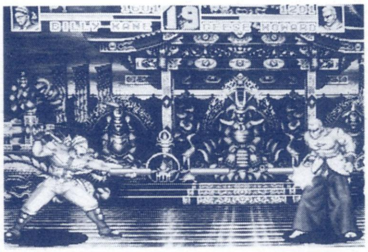
　立ち大キックや大足払いは使う機会がほとんどない。Dボタンを使うくらいなら、中段打ちやしゃがみ大パンチを使ったほうがよい。

とにかく強い!! 三節棍中段打ち

ビリーの技の中で最も多用されるのが、この三節棍中段打ちだ。

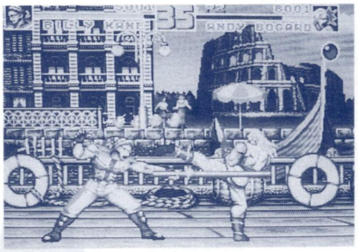
　伸ばした棍の先端は完全に無敵なので、遠くからだと返される心配がない。大で出せば、端から端まで届いてしまうから始末が悪い（と対戦相手は思うわけだ）。

　しゃがみ大パンチからキャンセルをかけて中段打ちが連続技になるので、跳び込み大パンチ→しゃがみ大パンチ→中段打ちで三段攻撃の完成だ。



こんなに離れてても届いちゃう。

　しかし中段打ちも完全無欠というわけではない。**出かかりが弱い**のだ。棍を伸ばそうとする瞬間、手（やられ判定）が前に出る。それゆえ近~中距離で中段打ちを出そうとすると相手の攻撃を一方的にくらってしまうことが多いのだ。相手の飛び道具を消そうと思っても、飛び道具を見てから中段打ちを出すと、間に合わないというのも同じ理由による。



この瞬間が中段打ちの弱点。

　もし実際に近~中距離に近づかれた場合には、しゃがみ大パンチ、あるいは小足払いを当ててから（ガードされてもよい）中段打ちを出そう。

　近距離で、単独の中段打ちだけは絶対に出さないように心がけよう。

攻めビリーの真骨頂

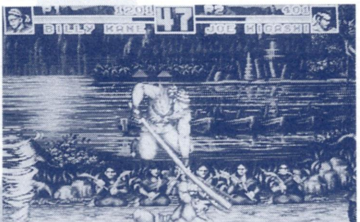
ビリーはコレといった対空技を持っていない。避けは出るのが遅いし、雀落としは当てにくい。せいぜい、遠くから跳ばれたときの昇り小パンチか、近くから跳び込まれたときに、立ち小キックで下をくぐって着地を狙うぐらいのものである。

　ならば攻めればいいのである。ここから先はビリーの攻めに関して少し述べてみよう。

　立ち小パンチが長いのをいいことにペチペチと顔を叩いてムリヤリ押し込んだり、立ち小キックや立ち大パンチでおもむろに近づいて、小足払い、中段打ちにいったりする地上戦をとることもできる。

　また、ビリーは異様にジャンプ攻撃が強い。なぜなら棍のリーチの長さもさることながら、空中でも棍の先は無敵であるからだ。これを利用してガンガン跳び込める。

　パンチ系は攻撃判定が横方向に強い。クラックシュート、リョウのビルトアッパー、超裂破弾さえも叩き落とせる。キック系は下方向に強い。東や十衛のスライディングも敵ではない。



スライディングだって怖くない。

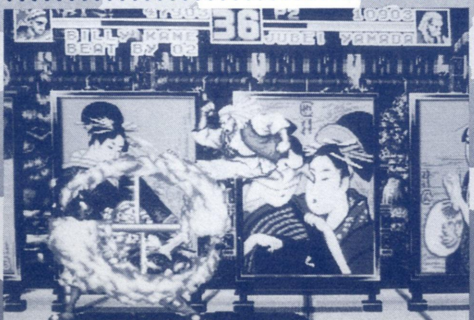
　ジャンプ攻撃が当たったら三段攻撃にもちこもう。

超必殺!! 超火炎旋風棍

超必殺技が出なくて嘆いているアナタへ。

　おそらくコマンド入力が不正確だと思われる。急いで入力せねばと思うあまり、→から↙や↙から↖の方向へ一気にレバーを入れてしまい、途中を飛ばしてしまったというのがほとんどだろう。コマンド入力受けつけ時間はかなり長いので、落ち着いてレバーを手前に押し付ける感じで入力してA、Cボタンを押せば、ゴォ～ッ、ほら出た。どんな時でも冷静になれる強い心を持とう。

　そうすれば跳び込まれるのを恐れないビリー、ジャンプ大パンチ→しゃがみ小パンチ→超火炎旋風棍という素晴らしい連続技を持ったビリーがアナタを待っていることだろう。何事も精進だ!!



おぉ、ビリーにも強力な対空技が…。

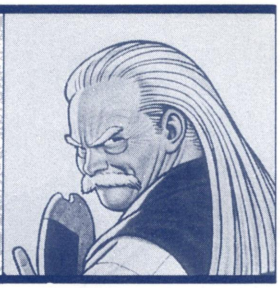


今度は猫で投げまくれ!

山田十平衛

前作よりパワーアップした山田十平衛。新技「猫じゃらし」を身につけて、今回こそは鬼を目覚めさせろ！

MOMO



基本戦法は前作と変わらず せんべい→スライディングを使え

前作で十平衛を使っていた人ならば知っていると思うが、十平衛の基本戦法は前作と変わらず、せんべい手裏剣で跳ばせてスライディング（しゃがみ大キック）で落とすという方法だ。



いままでどおりに通用する、スライディング。しかし、中には返せないものも増えた。

せんべい手裏剣（以後、せんべい）のため時間が前作より短くなっているので、ガンガン使えるだろう。せんべいの性能は上がっているのだ。

逆に対空技のスライディングの性能が落ち、前作では返せたものが、返せなくなっているものもある。アンディのジャンプ小キックなどは時々落とせない場合もある。

それでも、ほとんどの攻撃に対して有効なので、今までどおりに通用するぞ。

小技でペチペチ叩け！連続技

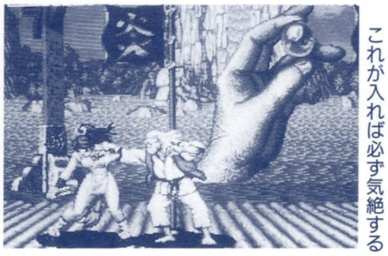
これは後に書くが、今回は小キックで跳び込むことが多くなるだろう。もし、相手に跳び蹴りが入ったら連続技を入れるチャンスだ。

ジャンプ攻撃（なんでも）→立ち小パンチ×2→しゃがみ大パンチ→せんべい手裏剣

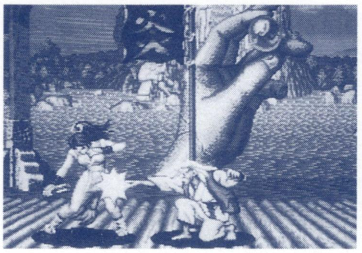
これが入れば必ず気絶するだろう。気絶した相手には大キックから跳び込み、連続技が入れば熊殺しよりも減りは確実だ。

他に連続技を入れる方法として、相手がめくろうとしたところをくぐり、着地の隙に後ろから、立ち小パンチ×3→しゃがみ大パンチ→せんべい手裏剣が入るぞ。

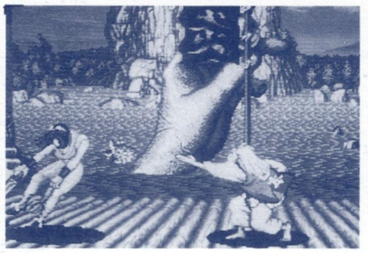
これでも気絶するので、十平衛の必修テクニックだ。



相手の着地をくぐって入れるのがコツだ。



小技×3の後に、しゃがみ大パンチキャンセル…、



せんべい手裏拳だ。気絶してくれるのが、うれしいね。

跳び込め！そして猫にいけ！ スペシャルの新戦法！

基本戦法で相手を倒したり、隙をみつけたら小キックで跳び込もう。背の高い相手には危険なので大のほうがいいが。

ここで、相手が跳び込みをガードしてからが十平衛の見せ所だ。

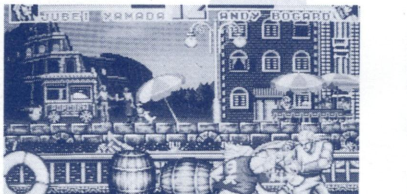
着地したら新技「猫じゃらし」を入れるのだ。これは突然の投げなので、そうは返せないだろう。

これに小技やライン跳ばしをからめた色々なバリエーションがあるぞ。

例としては、着地して小技一発、そしてライン跳ばし、そこから猫じゃらしを入れることもできる。小技からライン跳ばしは連続技にならないので、反撃を受けることもあるが、そういう相手には、小技一発からの猫じゃらしなど、色々と混ぜて出そう。

これに似た戦法で、ダイナマイトいずな落とし（以後ダイナマイト）を入れることも簡単だ。

ダイナマイトのため時間が短くなっているので、ジャンプから小技一発で出せるようになっている。さらに、ライン跳ばしは、しゃがんだまま出せるので、ダイナマイトをためたまま出せるのだ。



跳び蹴りから、小パンチ、ライン跳ばしとつなげて…、



猫じゃらしで投げる。かなり、イヤらしい攻撃の一つ。

賢い読者なら、もうわかっただろう。前と同じように連系技の中にダイナマイトを入れるのだ。

狙うのは、相手の起き上がりに跳び込み…ジャンプ小キック→しゃがみ小パンチ→ライン跳ばし→ダイナマイトと入れることができるのだ。これもバリエーションを増やしてみるといいだろう。

一発技！ダッシュ二本を使ったトリックプレイ

では最後に、ちょっとしたトリックプレイを書いてみよう。

前作と違い、相手の起き上がりにダッシュ二本背負い（以後、二本背負い）を重ねても投げられないのだ。これを知らない相手は、よくガードしたままなので、そこに熊殺しを入れることもできるぞ。

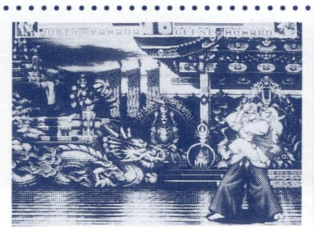
他に空中で相手を落として着地し、すぐに小の二本背負いを出せば、相手の着地にちょうど重なる。しかし、前と同じで投げられないので、ガードしたままの相手には熊殺しなどが入るぞ。



空中戦で勝って。このとき、すぐに二本背負いをためておこう。



着地して、狙いをさだめ、二本背負いを出そう。



スベっている間に熊殺しのコマンド(↗+C)を入れておけばOKだ。

しかし、この戦法は相手が投げ返しを狙っていれば、簡単に投げられてしまうので注意しよう。



やっぱり基本はレディーゴー！
ビッグ・ベア

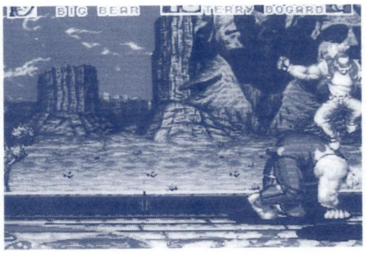
前作ほど楽にはいけないが、やはりビッグ・ベアは他キャラに比べりゃびっくりするほどラクにノーミスクリア可能だ。
—DON—



レディーだけでいい時代は終わった…?

餓狼スペシャルのコンピュータは前作に比べて格段にムズクなっているが、その影響をまともにくらったのがビッグベアだ。前作では大ジャイアントボムを連続で出すだけでほぼパーフェクトに勝てたが、今回これをやるとコンピュータキャラがライン移動で逃げまくり勝つことすら困難になってしまった。

しかし！ジャイアントボム（以下レディー）の使い方を工夫し他の戦法をまじえれば今回も実はかなりラクにCPUに勝つことができる、それは…。


うわ〜ん、逃げないでぇ〜!!

今回のオレはただの猪突猛進じゃねえ！

そうなのだ、今回のベアは以前のように相手をまったく見ずに「レディ〜ッ」とやるバカではない。様々な行動で相手を誘って技をたたきこむキャラとなったのだ。

よって基本パターンといえるようなものは今回はほとんどない。しかし以前のレディーはめの改良版、名づけてペチペチ押しが生まれたのでそれから説明しよう。

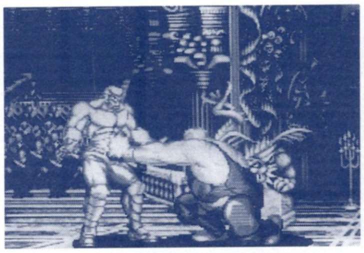
新しい戦法、それはペチペチ法(泣)だ

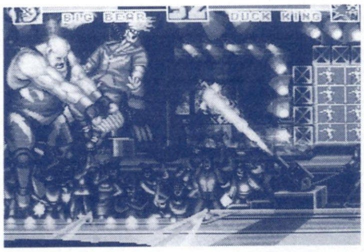
まったくもってなさけない戦法だ。ネーミングセンスもダサすぎる。でも使えるんだからまあ許してくれい。

この戦法はまずレディーで相手に近づく（当然ほとんどガードされる）。その後しゃがみ小パンチを出すわけだがそのの出すタイミングが大切だ。連続ガードにならないように少し遅めにポン、ポンとボタンを押すのだ。

なぜこんなタイミングで押すのか?これは連打すると当然ガードされてその後小パンチをキャンセルして小レディーを出してもほぼライン移動で逃げられてしまうのだが、ポン、ポンと押すことによって相手のガードが解けた後に小パンチが出て、相手が何かしようとしたところにビシッビシッと当たるのだ(当然ながらガードされるときもあり)。

この戦法は主に舞、十平衛、チン、クラウザーなどに使える。メインにはできず、あくまでもサブ戦法だがいつでも使えるようにしておこう。

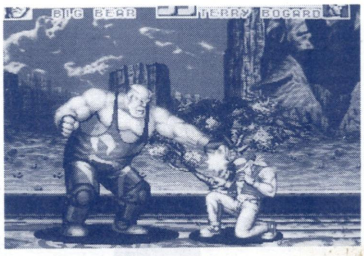

ペチッとね、プライドを捨てたベア。


自分からくらいにくるダックキング。

VS舞…大レディーだけで勝てたりするが端においこんでしまうとパターンがずれるので注意しよう。

VSダックキング…バックジャンプ小パンチ→しゃがみ小パンチ2発→ジャンプ小パンチとくりかえすだけ、簡単だ。

VSテリー…立ち小パンチをギリギリ当たらない間合いでペチと出し、一歩進んでまたペチ、テリーは何か技を出そうとしてくらうのだ。


ペチペチ法の一種ともいえよう。

VSベア…ひたすら待っていてレディーを出したら大足を合わせてやる。赤くなったらブレスを誘ってやっても可。

VS東…大足払いのみでもパーフェクト可能、間合いが少しシビアなので注意。

VSタン・フー・ルー…こいつも大レディーのみ、衝波は怖くないぞ。


ズシャ〜ッとくるのが大足払いで悪くても相打ちだ。

VS十平衛…コイツはつらいので1人目に持ってこよう。

VSキム…赤くなるまではアドリブでも可、赤くなったら大足払い連打で鳳凰脚を誘おう。

VSチン…ジャンプ小キックのみで勝てるが間合いが重要、中途はんぱな間合いで跳び込むとさけ攻撃がくるぞ。

VSアンディ…端で小足払い連打、昇龍弾に大足払いかベアボンバーだ。

VSビリー…大レディーで端においこむ、そのあと起きあがりに大足払いを重ねよう。

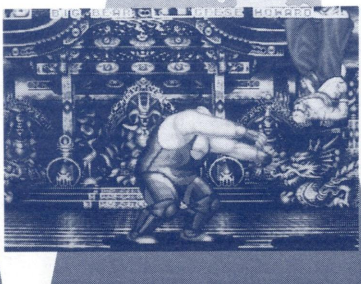
VSアクセル…今回はレディーをアクセルダンスで返してこないので心ゆくまではめよう。

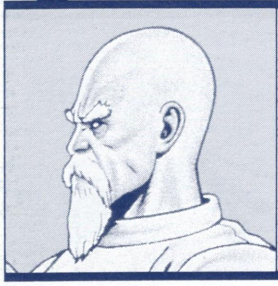
VSローレンス…レディー連発でもいいが後半のブラッディーフラッシュが怖い。スーパードロップキックも使おう。

VSギース…当て身投げが怖いヤツもリフトアップスルー（レバー相手側ななめ下＋D）だけで倒せたりするぞ。

VSクラウザー…ペチペチ法の出番だ！下ブリッツボールを抜けてレディーを当てよう。

VSリョウ…大レディーをガードさせればそのあと大足払いが入るぞ。でも奴はレディーに乱舞を合わせてくるので不用意なレディーは厳禁だぞ。


フーン、ウリャッとね。歩きながらの方が投げやすいぞ。

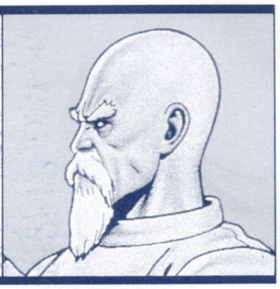


老人の楽しみ、それは大足払い…

タン・フー・ルー

決め手に欠けるタン老人にとって大足払いは必殺技以上の価値がある。うまく使って目指せリョウ！

—DON—



タン・フー・ルー（以下タン老人）は一見とても扱いやすそうなのだが、使ってみると実はかなり経験を要するキャラだと分かる。飛び道具といえる必殺技はなく（衝波は飛び道具感覚では使えないのだ）唯一のコマンド技の箭疾歩もイマイチ心もとない。あとは溜め系や連打系の技しかない、とくれば未来は暗いものにしかならないのか…？

答えはNOだ、タン老人には実はすごいパワーがあったのだ！

タン老人の武器、それは大足払いだった

タン老人の大足払いははっきりいって超使える技だ。ではなぜ強いか、それを検証していこう。なぜ強いのか分からないとCPU戦でうまく使えないからね。

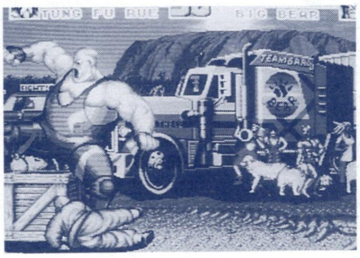
その1・攻撃判定が大きい

タン老人の大足払いは体全体で繰り出す、だからリーチが長くて当然、これはいい。

その2・やられ判定が小さい

前述のように体全体を使った技なので姿勢が低くなり、やられ判定がかなり小さくなるのだ。これが使える理由だ。

それではこの大足払いをうまく使いCPU戦にのぞもう、まずは基本戦法を授けよう。



ベアの跳び込みにもこれでOK！

基本戦法・其の一 対空兵器に大足払い

タン老人の大足払いの長所をフルに活用すると対空兵器として使える。それを利用して何らかの技やアクションで相手を飛ばせて大足払いで迎撃してやるのだ。

この方法が使えるのはベアやヒガシ、キムなどだ。ベアは大足払いでジャンプを誘い、ヒガシは小足払いで誘う。キムはじっと待って飛翔脚を出してきたら後から大足払いだ。

対戦ではこんなことはあまり使えないがCPU戦だからこそ可能なのだ、毎回同じように攻撃してくるからね。



大足はギリギリ当たるくらいで出そう。

基本戦法・其の二 技を誘って大足払い

主に立ち小キックなどで相手の避け攻撃を誘ってそこに大足払いを当てる戦法だ。これはチンやアクセルに有効な手段だ。

慣れるまでは間合いをとるのが少しムズいが（失敗するとしゃがみ小キックを出してくるので）無理しなければまず反撃を受けない。

またアンディは端で小足払い連打すると昇龍弾を出すので降りてくるところに大足払いか烈千脚が入るぞ。



こんなときガードするのはもったいない。大足払いで転ばせる。

基本戦法・其の三 ライン移動攻撃に大足払い

相手と違うラインに自分がいるとき相手がライン移動攻撃をするのを待つ。相手の攻撃をギリギリまで引きつけて大足払いで返すのだ。

これを狙えるキャラはテリーやタン・フー・ルー、アンディにクラウザーといったところ。テリーとアンディはパンチ系のみで、タンとクラウザーはすべて大足払いで返せる。

これをパターンとしてフルに使うのが対クラウザー戦だ。とにかくライン移動しまくり、いつでも迎撃できるようにしよう。



しめしめ、避けなんて怖かないよっと。

基本戦法・其の四 待って烈千脚

タン老人の烈千脚は溜め系の技ゆえに使いにくい。しかし少しぐらい間合いが開いていても吸いこめるのを利用した「待ち烈千脚法」が使える。このパターンはダックキングやギースに対して使える。ギースに対しては普通に闘うよりずっと楽なことうけあいだ。



ギースはこれだけでも倒せるぞ。

最後に、特殊なパターンを使うキャラは…

まずはテリー、遠い間合いで立ち小パンチでパワーウェーブを誘って少し遅めにとびこんで大パンチ。跳び込みが早いとライジングアッパーで返され、近くからだとライジングタックルをくらってしまうので注意。

タン・フー・ルーは立ち小キックを近くで連打するだけで勝てる。奴は大足払いを狙うのだが立ち小キックが勝つからだ。

ビリーは三節棍中段打ちをガードしたらすぐ大箭疾歩、そこから起き上がりに大足払いを重ねよう。

とにかく基本は大足払い、これだけでリョウさえ倒せる。リョウに対しては虎煌拳を出させて大足払いを合わせよう。君も明日からじいさん使おう。



「ア〜オ!!」この後すぐ箭疾歩。

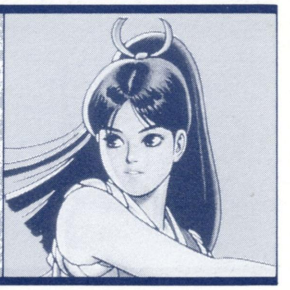


日本一の扇子女は私よ!

不知火 舞

花蝶扇連打で、相手に反撃のスキを与える間もなく倒してしまえ!!

不知火友の会　会員番号17　いなりん



攻略に入る前に…

舞を使って対CPU戦をやる場合、一人目の相手には十平衛を選ぶようにしよう。二人目以降に出てくると、倒すのにかなり苦労してしまう。

基本その1・黄金パターン

花蝶扇で跳ばせて対空技で返す。対空技はキャラと間合いによって使い分ける。遠い間合いのときは大足払い・天水の舞（ライン跳ばし）で、近い間合いのときは立ち大パンチ・立ち大キックを使う。

ただ、かなり近い間合いでは負けてしまうので、このパターンを使うときは間合いを広げてからにする。

基本その2・花蝶扇で押しまくる

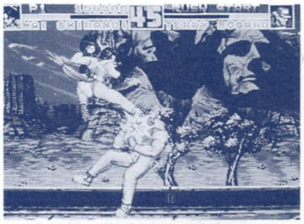
花蝶扇のスピードがUPしたので、花蝶扇を連打しているだけで押せるキャラもいる。もちろん跳び込まれたときは対空技で返すのだが、花蝶扇をくらってくれるときもある。

キャラ別ワンポイント攻略だ

ここからは各キャラごとに主な闘いかたを書いていこう。

●VSテリー

間合いを離してしゃがみ小パンチを出すとパワーウェイブを出してくる。そしたら一瞬だけ待ってから跳び込むと、バーンナックルなどを出してくるので、ジャンプ大キックを当てる。

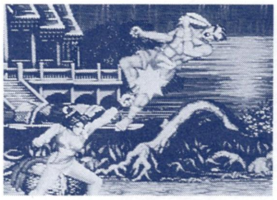


こんな感じで大キックを当てる。

●VSアンディ

こちらの小足払いが、ぎりぎり当たらない間合いで小足払いを連打。跳び込んできたり昇龍弾を出したら投げ。ライン移動で逃げたら、A or Bボタンで追いかけて小足連打。

●VS東



このくらい早めに出せば、まず負けない。

花蝶扇で押していく。もし逃びこまれたら立ち大パンチで返す。早めに出すこと。

もし近づかれたらスキを見て大足払いで転ばせる。

●VS不知火舞

黄金パターンでOK! 跳び込まれたら立ち大パンチなのだが、はやめに当てるようにしないと相打ちになる。

●VSキム

間合いの離れているときに花蝶扇を撃つと、垂直ジャンプでよけた後に半月斬を出してくるので、それに花蝶扇を当てる。



キムがこうなったら…。



大の花蝶扇でも当てますか、龍炎舞も可。

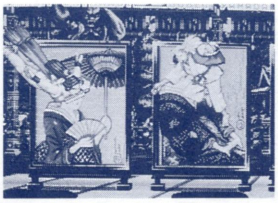
また飛翔脚をガードしたあとには、大の花蝶扇が当たる。

●VSチン

間合いを離して花蝶扇で技を誘う。もし大太鼓腹打ちで跳んできたらガードしてから立ち大キック、破岩激で抜けてきたら投げてしまおう。

●VS十平衛

とりあえずムササビの舞を連打。当たっても起き上がりにムササビ。もし、こちらがムササビを出したときにジャンプ小キックやライン移動をしていたら、レバーを相手と逆方向に入れて手前に降りたほうがよい。



この技にはムササビが負けてしまう。

●VSベア

画面端で大足払いでジャンプを誘い、ジャンプ大キックと大足払いをガードしたあとにこちらの大足払いを入れる。

ベアの体力が赤くなったら立ち小パンチで誘う。

●VSダックキング

違うラインの画面端で待ち、高いライン移動がきたらガードしたあとに天水の舞、低いライン移動がきたらそのあとのスライディングもガードしてから小足キャンセル小龍炎舞を入れる。



低いライン移動のあとは、しゃがみガード。

その他に挑発でヘッドスピンアタックを誘い。こちらは挑発キャンセル跳びのきで投げることもできる。

●VSタン・フー・ルー

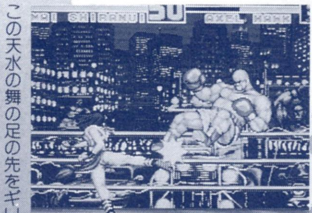
黄金パターンでOK! 跳び込んできたら立ち大パンチで返す。ライン移動をしたらこちらもA or Bボタンで追いかける。

●VSビリー

基本その2でOK! 強襲飛翔棍がきたら早めの避け攻撃、跳び込んできたら大足払いの先を当てて返す。

●VSアクセル

両者が画面両端にいるような間合いで、黄金パターンでOK! 跳び込まれたら天水の舞or立ち大パンチで返す。



この天水の舞の足の先をギリギリ当てる。

●VSローレンス

メインはムササビ。ムササビを当てたとき、ローレンスが"でんでん"と倒れる二回目の"でん"のときに花蝶扇を撃っておく。すると起き上がりにブラッディカッターを出すので、ガードして投げる。

●VSギース

花蝶扇を撃って疾風拳を誘い、歩いてくぐって空中投げ。

近づかれてしまったら、大足払いをガードしたあとにこちらの大足払いを入れる。

●VSクラウザー

まず相手と違うラインに移って待つ。相手がライン移動攻撃で跳んできたら、着地点に大足払いで返す。そしたらまた相手と違うラインで待つ。

もしこちらに跳んでこないで転がってきたら、またライン移動して待つ。

●VSリョウ

花蝶扇で跳ばせて立ち大キックで返す。リョウの飛び道具は威力があるので、ガードしているだけでもバカにならない。実は避け攻撃で割と楽に抜けることができる。



リョウの跳び込みは全てコレで返せる。



基本は削り法だ

ローレンス・ブラッド

基本をおさえていれば楽に勝ち進めるキャラ、それがローレンスだ。

M.D.S.－RIK君



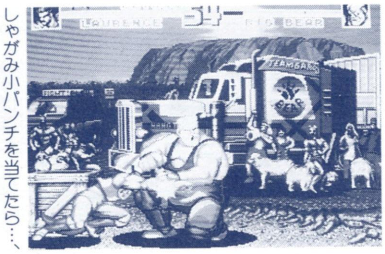
基本となる戦法は3つだ

ローレンスの基本は3つ。これから紹介する3つの戦法さえ覚えておけばほとんどの敵に勝つことができるぞ。

基本にはまらないのは、十平衛、ビリー、ギース、クラウザー、アクセルの5人。こいつらはあとでゆっくり紹介するとしよう。

基本其の一 ブラッディスピン削り法

この戦法は、敵が近づいて来たときなどに、しゃがみ小パンチからキャンセルでブラッディスピンを出して削る方法だ。



しゃがみ小パンチを当てたら…、



すぐにキャンセルブラッディスピン、以後くりかえし。

相手によって入りかたが違う。対ベア、舞、タンにはしゃがみ小パンチから入る。この場合はしゃがみ小→ブラッディスピン→しゃがみ小→ブラッディスピン…と、CPUをハメることが可能。

次に、チン・シンザン。こいつにはしゃがみ大パンチから入るとよい。削ったあとはバックダッシュで逃げよう。破岩激をすかして逃げるためだ。

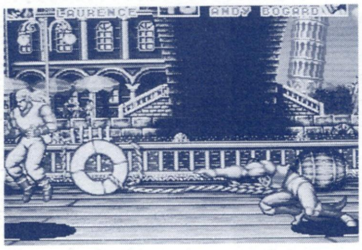
アクセルに対しては、地上戦では打ち負けるので、ジャンプ小キックで跳び込んで着地後しゃがみ小パンチ→キャンセルブラッディスピンとつなごう。

基本其の二 飛び道具さそいカッター

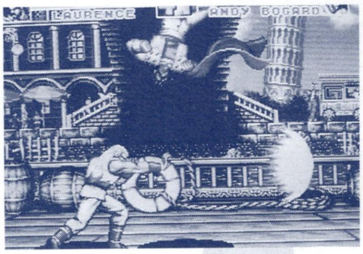
敵と離れた間合いでしゃがみ小パンチを出すと、CPUがそれに反応して飛び道具を撃ってくるので、ブラッディカッターで倒す方法。

対テリー、アンディ、東、**体力が赤くなってから**の舞とチン、アクセルに有効である。

ラウンドがはじまったらすぐにバックダッシュして間合いを取り、パターンにはめよう。狙えばパーフェクトをとれるぞ。



離れてしゃがみ小パンチで、飛び道具をさそい…。



ブラッディカッターで一撃!!楽勝だ。

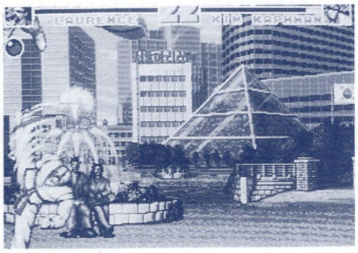
基本其の三 逃げジャンプ法

画面の端でバックジャンプして、CPUの技をさそい、それを撃墜していく方法。

対キム、ダックキング、ローレンスに有効。

はじまったらバックダッシュで端に移動して、敵が近づいたらバックジャンプして小パンチor小キック。対キム戦は小パンチ、ダックとローレンスは小キックを使おう。

また、キムとローレンスには着地後小（大）パンチキャンセルサーベルの連続技が狙えるぞ。



近づいてきたら避け攻撃だ。



キムとローレンスには連続技を入れよう。

そのほかのキャラ対策

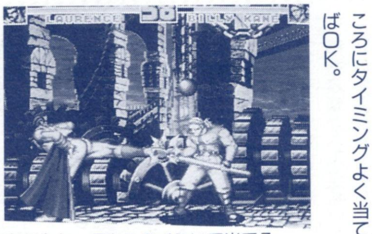
VS十平衛

こいつははっきり言って強い。なるべく距離をおいて小キックで跳び込み、連続技を狙おう。ほかにはさる投げ(ライン転がりからの投げ）が狙えるので狙ってみよう。

どうしても勝てないという人は、十平衛を1人目にしよう。

VSビリー

相手の体力が赤くなるまでは立ち大キックのみで闘う。ギリギリ当たるか当たらないかのところで出すとよく当たる。跳んできても着地したところにタイミングよく当てればOK。



立ち大キックをこのぐらいで当てる。
赤くなるまではこれでOK。

体力が赤くなると、ビリーの超必殺が怖いので大キックは使えない。そこで、遠めからブラッディスピン（大）で削り殺してしまおう。削るのが目的だ。

VSギース

しゃがんで待って、奴が歩いてくるのをいきなり投げる。一歩前に出てつかむ感じ。奴のフェイントには注意しよう。



サッと前に出てサッと投げる。
これだけだ。

VSクラウザー

はじまったと同時にスライディングの連打。ガードされてもかまわず連発しよう。

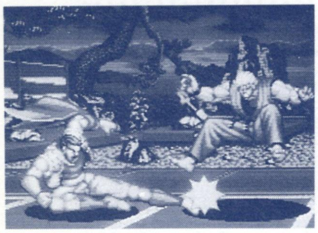
奴がライン移動で逃げたらいったんガードに切り換える。そしてスキあらば再びスライディングだ。

VSリョウ・サカザキ

スライディングのみで勝てる。足の先がギリギリ当たるくらいの位置で出すのがよい。ガードされてしまったら、こちらもいったんガードする。奴の技をガードして、再びスライディングモードに戻ろう。

画面の端まで行ったら、奴のビルトアッパーがくるのでさがらそう。バックダッシュですばやくさがるのがよい。

飛び道具を撃たれたら、ライン移動で逃げまくろう。



ギリギリの間合いで出せばボコボコ当たってくれるぞ。



小破岩激と大太鼓腹打ちで勝負!

チン・シンザン

避け攻撃も氣雷砲も弱くなった今、頼れる技は
破岩激と太鼓腹打ちしかないのだ。

石井ぜんじ



2大必殺技で葬り去れ!

チン・シンザンは餓狼伝説2の時代と比べて、大きく弱体化したことは事実である。しかし、まだまだチンに残された技はいくつもある。その中で対CPU戦に使えるのが、小破岩激と大太鼓腹打ちである。この2つの必殺技はあいかわらず強力で、工夫して使っていけばほとんどすべての敵を倒すことができる。

それでは、さっそくどのようにこの2つの必殺技を生かしていくか説明していこう。

①近づいてくるのを待って小破岩激

相手が近づいてくるのを待って、いきなり小破岩激を出す戦法。小破岩激は出るのが速いので、CPUの反撃が間に合わずくらってくれる。チンの基本になるパターンだ。キム、ベア、ギースは本当に小破岩激を出しているだけでOK。ギースはできるだけひきつけると反撃をくらいにくい。

ビリーは少し離れた位置で破岩激を出す。近くに来ると先に攻撃されてしまうからだ。破岩激で倒したら、すかさず大の氣雷砲を連発する。近づかれたら再び破岩激を狙っていこう。

アクセルも少し離れて出したほうがよい。垂直ジャンプしようとしてくらってくれる。垂直ジャンプでかわされたら、着地を投げるか、連続技をたたきこんでいく。

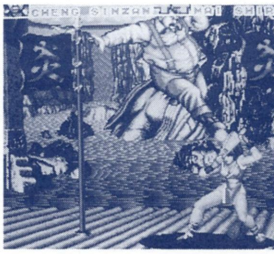
②ジャンプ攻撃から小破岩激

ジャンプ小・大キックで跳び込んだり、バックジャンプしたりしてから着地に小破岩激を出していく方法だ。ジャンプ大キックが当たれば、着地破岩激が連続技になる。

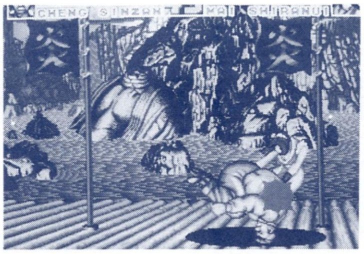
ジャンプ小キックで跳び込む場合は、ガードさせ着地に反撃しようとする一瞬の隙に攻撃する。不知火舞、チンはこのパターンで攻める。

山田十平衛にはジャンプ大キックで跳び込んでいく。しかし強敵なので、一人目に選ぶのが無難だろう。ライン移動で逃げられたら小キックのライン移動で追いかけ、当たったら立ち小パンチ2発から小破岩激の連続技をたたきこむ。

ローレンスには画面の端でバックジャンプ大キックをして、当たったら着地破岩激を狙っていこう。ジャンプしようとして攻撃をくらってしまう場合は、サーベルなどの技をいったんガードしてからすぐ小破岩激を出していく。画面の端にいれば技がめりこんで隙ができるので、たいていくらってくれるはずだ。



まずジャンプ小キックで跳び込んで、



着地に小破岩激。これでOK!

③大太鼓腹打ちを使うパターン

飛び道具を使うキャラには、大太鼓腹打ちを使うのもいい。近づいてきたら小足払いで追い返し、後ダッシュしたらすぐ大太鼓腹打ちを出そう。後ダッシュしたらたいてい飛び道具を出してくるので、その隙に太鼓腹打ちが当たる。

このパターンが使えるのはテリー、ヒガシ、アクセルなど。テリーは大足払いにひっかからないように少し離れて小足払いを出そう。ヒガシは、小足払いのあとスライディングに来ることもあるから、ガードして小破岩激を当てる。

アクセルは、ゲージが赤く点滅したあとしゃがみ小パンチを出すと必ずトルネードアッパーを出してくる。しゃがみ小パンチを出したらすぐ大太鼓腹打ちを出そう。



チンの連続技は、ジャンプ技などから立ち小パンチ2～3発連打につなげて……、



立ち小パンチから小破岩激が連続になる。

その他のキャラの場合

アンディに対しては、ライン移動攻撃から小足払いキャンセル氣雷砲を出すか、小足払いを連打して昇龍弾を誘って反撃しよう。

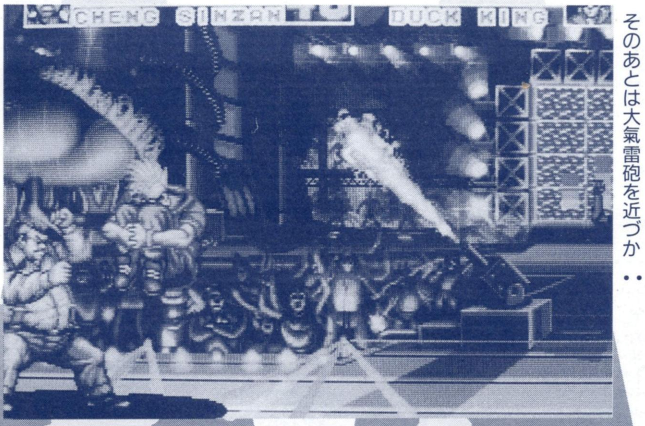
ダックキングには画面の端でライン移動しながら、ダックキングのライン移動攻撃をガードする。そのあとダックキングがスライディングしてきたら、それをガードして小破岩激を当てよう。倒したらそのあとは大氣雷砲を近づかれるまで撃ちまくる。ただ単に小足払いを出しているだけのパターンでもかなりくらってくれることが多い。

タン・フー・ルーは、小破岩激を出してガードさせたあと、タンの大足払いをガードしてから大太鼓腹打ちを出すのがよい。小破岩激だけでも勝つことは可能だ。

クラウザーは、ブリッツボールには大太鼓腹打ちを、レッグラリアートはガードしたあと小破岩激を当てる。技をきちんと見切ってから出そう。

さて、最後のリョウだが、奴にはジャンプ小キックで少し離れたところから跳び込む。ガードしたら着地小破岩激で転ばせよう。転ばせたあとは大氣雷砲を一発当たるまで連打する。

結局、最後まで頼るものは小破岩激と大太鼓腹打ちなのである。



ダックのライン移動攻撃をガードし、さらにスライディングもガードする。

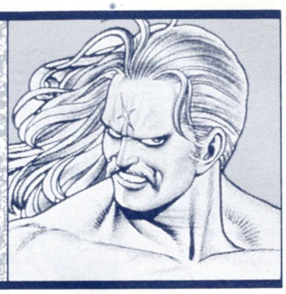


帝王の快進撃は誰にも止められない!!

ヴォルフガング クラウザー

実はブリッツボールだけでクリアできるクラウザーのCPU戦。ブレーキの壊れたダンプカーはもう止まらない、止められない…。

カイザーウェー部副部長FRS-N,O

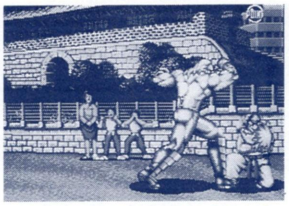


削れ、削れ火の玉超特急!!

図体だけデカくて動きはトロイし技の出も遅い。クラウザーにそんなイメージを持ってないかい?それは確かに否定しないが、クラウザーには必殺技だけあればCPU戦1コインクリアは意外に楽勝なのだ。

対CPU戦で使う技は、上段&下段の小ブリッツボール、それにおまけで大レッグトマホーク。これだけでOK。

実はCPUは、クラウザーに目の前でブリッツボールを撃たれるとガードするしかない。これにつけこんで、相手を画面端に追いつめて、ひたすら下段ブリッツボール。



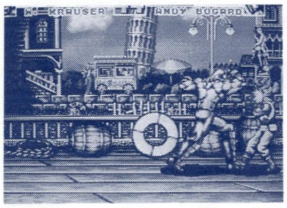
このように追いつめ、ひたすら小の下段ブリッツを撃つのみ。

キャラによっては、ときどき反撃を試みて勝手に燃えてくれることもあるぞ。

この下段ブリッツボールハメで倒せるキャラは…

・十平衛、キム、テリー、東、チン、ベア、ビリー、アクセル、ローレンスの9名。

この9人には、画面端に追いつめて、ひたすら下段ブリッツボールで削りまくろう。そのまま倒すことができるぞ。



アンディだけは上段で（下段だと空破弾を出されてしまう）。

ブリッツボールハメ以外の攻略パターン集

前述の9名以外は、キャラ別の攻略法が存在する。

また前述の9名でも別パターンや注意点のある者に対しての説明も付記したので参考にしてほしい。

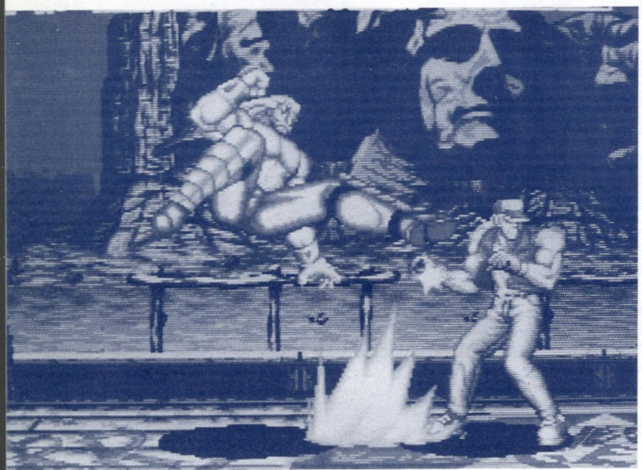
まず、山田十平衛を相手にした場合。

クラウザーに限ったことではないが、CPUの十平衛はサギじみた強さを爆発してくれる。溜めなしセンベイ2段や、絶対不可能なセンベイ→ダッシュ二本→スライディングなど平気で連発してくる（発狂時はこれに「わしの勝ちじゃぁ～っ!!」がヒンパンに加わるのは言うまでもない）。

だから、**十平衛をまず1人目に持ってくる**。これはこのゲームの基本でもある。

クラウザーを選んだあと、ボタン連打していると敵はアンディになってしまうので気をつけよう。

1人めなら、まだCPUはつよくないので、ブリッツボールハメが効く。



パワーウェーヴを跳びこえてレッグトマホークが入る。

大レッグトマホークパターン

テリーを相手にした場合でもてっとり早いのが下段ブリッツボールハメだが、そのほか、バックダッシュしてテリーとほぼ画面端～端に離れたら、大レッグトマホークを出してみよう。テリーはつられてパワーウェーブをだしてくるが、大レッグトマホークで跳びこえ、テリーに攻撃を当てることができる。

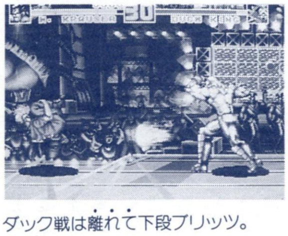
当たったら、すぐバックダッシュして再度大レッグトマホーク。これを繰り返すだけでOK。

また、タン・フー・ルーもVSテリーに同じ。タンに大レッグトマホークを出すと衝波を撃ってくるが、大レッグトマホークが一方的に勝つ。タンにはブリッツボールハメが効かないので、こっちのパターンを使おう。

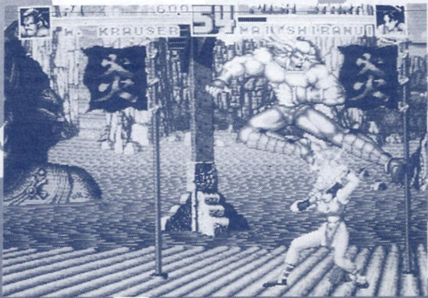
応用編・ブリッツパターン改

ブリッツパターンの応用で対ダックキングに下段ブリッツボールハメは一応できる。ただし、両者が画面端同士のとき。近いと、ダンシングダイブで返されてしまうが、遠いときはなぜか下段ブリッツボールにつられてヘッドスピンを出して燃えてくれるのだ。

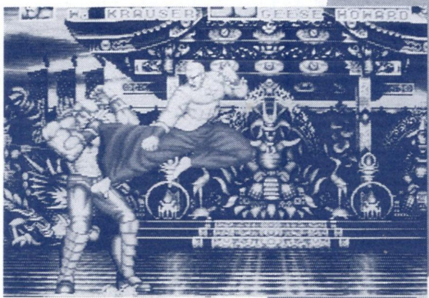
ブリッツボールパターンでハマらない、不知火舞戦では舞ちゃんをハメようとしても、ムササビで逃げちゃうのでダメ。「クソッ!!」と怒らないで（?）、ここは小キックでとびこんで舞ちゃんがガードしたら、そのまま投げることができる。これを狙え。また、跳ばせて落とすパターン、ギースに下段ブリッツを撃つと、ギースは空中で疾風拳 or 小蹴りで跳び込んでくる。疾風拳はガードし、跳びこんできたらガードして着地を投げてやろう。



ダック戦は離れて下段ブリッツ。



舞がガードしたら一歩あるいて、投げ。



下段ブリッツに反応して小蹴りで跳んできたら、これをガードして投げが決まる。

ブリッツボールを連射できれば勝ち

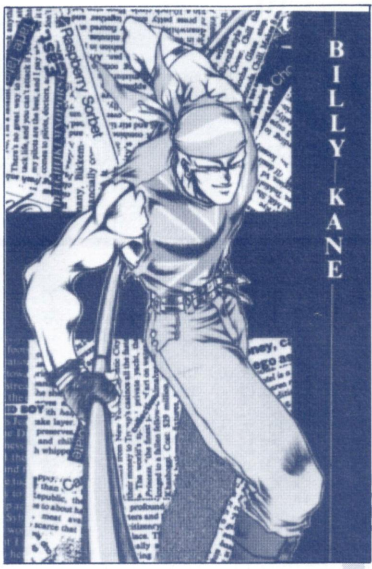
要はブリッツを途切れることなく撃ち続けることができれば楽勝というわけだ。

ドリームマッチのVS戦もずっと上段ブリッツでハマるし（ただし、VSダック同様画面端～端で）。ちなみにこの間に当て身投げをスカせば、いつでも（ゲージ点滅時）龍虎乱舞を誘えるぞ。

ゲームキャラの流れ

第四部 発展暴走期

で、なにやらネオジオが活気づいてきた92年だが、他のメーカーだって黙っちゃいない。ご本家、カプコンはストIIバージョンアップ版のダッシュ、ターボを発表し、確実にファンを増やしたのだ。



→（三重県　Dr.DDT君）☆反骨精神旺盛な棒術使い、ビリー・カーン。カッコいいしイカすけど、こやつはシスコンである。



↑（福岡県　野々村誠治君）☆誰も描かなかった日本がここにあった。…あったのか？



↑（大阪府　A−SHUN君）☆100メガで大復活！



←（大阪府　北秋代さん）☆舞の出現により、女性格闘キャラは乳が揺れねばならぬという怪しげな不文律が、暗黙のうちに成立した。トホー。

他に忘れようとしても忘れられない迷ゲームとして、カネコが世に放った「富士山バスター」がある。出て来るキャラのほとんどはイロモノばかりで、日本文化が妙に婉曲してとらえられていた感があり、実はデザイナーは日本かぶれのフランス人だったのではないか、などと一部で根も葉もない噂が飛んだ。

あと、ヒソカすぎてご存じでない人も多いかと思われるが、個人的にはアルュメが出した「ブランディア」がお気に入りであった。女性キャラが二人も出てたのに、あんまり話題にならないまま消えたのだ。ふぅ…。（←何だ？）

で、話はSNKに戻るが、92年の暮れには、ついにネオジオブームの本格的火付け役「餓狼伝説2」が登場する。前作からほぼ1年後に登場し格段にパワーアップしたゲームシステムは格闘ゲーム界に大きな一石を投じた。

登場キャラも、前作の主人公3人に加え、新たに5人のプレイヤーキャラが加わった。

特に人気が集まったのは、くノ一、不知火舞。前作の野郎オンリーの反動が生み出したのか、胸囲の、もとい驚異の露出度を誇るダイナマイツバディは、明らかに新時代の到来を知らしめていた（ホントかよ）。その後もアイランドでバスト論議の的となったり、等身大ポスターも発売されるなど、なんとも話題性の多いキャラであった。トホホ。

あと、ソウル期待の星キム・カッファンと、これも前作から引き続き登場のビリー・カーンにも女性人気が集まる。

改心したライデンことビッグ・ベアも大人気だった(嘘)。

なお、異色恐竜格闘ゲームとして、一部に熱狂的ファンを持つタイトーの「ダイレックス」も92年の格闘ゲームを語るうえで忘れてはならぬ。

つづくっス。



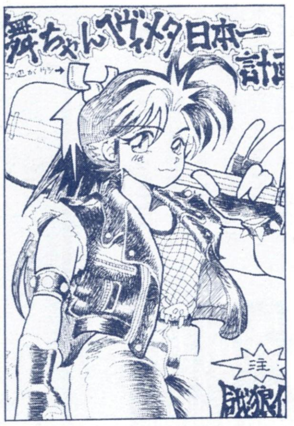
↓（北海道　みじんこさん）☆日本最強の芸者である。うあー。



↑☆魔法使いのジュレーン。実は水棲人間。

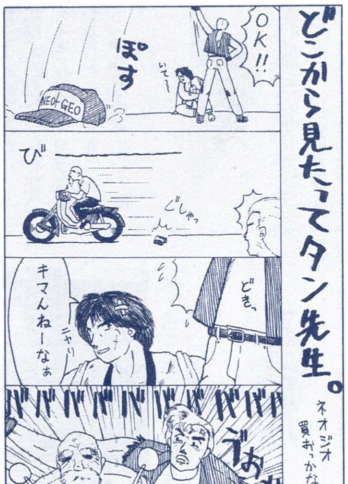
↓（静岡県　ゴーピースネモ君）☆ん一旅ガラスだねい。





↑（山形県　笑面龍君）☆無理してない？

↓（三重県　INA君）☆タン先生はスペシャルにも出演





→（茨城県　くずてつくん君）☆餓狼２の影の主役、炎のくノ一不知火舞。

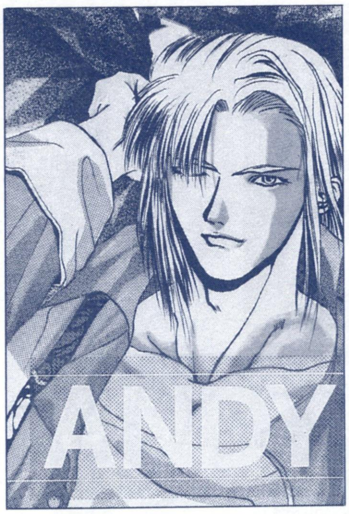
↓（高知県　働く人君）☆ネオジオっつったらこれだぜ！（？）





↑（大阪府　よしかわりょお君）☆ビリーの妹、リリィちゃんだ。

↓（東京都　ホモくせーぞ、アンディ！さん）☆アンディと言えば残影拳。





↑（岐阜県　ASSAULT君）☆ジジイパワー炸裂、人呼んで鬼の山田。

↓（広島県　上総景君）☆時代を先取りしすぎたダイノレックス。惜しい。





↑（東京都　千姫さん）☆半月斬＝「堀内君」と話題に。

↓（愛知県　ほしかわたかお君）☆こんなんばっかだ…





↑（東京都　桐木司さん）☆実は妻子持ちだったキム。

基礎チェック講座

サムライスピリッツ

担当：石井ぜんじ

•対空技特集•

やりこんでいる人もこれから新キャラをやろうという人も、もう一度対空技を再確認しよう！

サムライスピリッツでは、空中での攻防が重要なポイントになってくる。そこで、まず手始めに基本となる対空技をキャラ別にまとめていってみよう。今回は、使う場合が多い技を優先して、実戦的な観点からまとめてみた。

ネオジオのカセットを買って、そろそろ別のキャラクターをやろうという人もいることだろう。ぜひ参考にしてほしい。

覇王丸

一般的に使うのがジャンプ大斬りである。出るのが速く、ジャンプの軌道も高いので非常に使いやすく十兵衛の遠くからのジャンプ大斬りや王虎の跳び込みのすべてを返すことができる。

地上の対空兵器には立ち大蹴りがある。ジャンプ小・中キックで敵が跳んできた場合に有効。たとえば覇王丸がジャンプ小キックで跳んできた場合はジャンプ大斬りより立ち大蹴りのほうが有効だ。ただし、シャルロットのジャンプ大斬りなどの超強力な技は返せないので注意が必要だ。

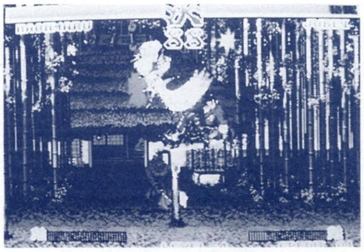


ジャンプ大斬りは出るのが速い。威力も抜群。

ナコルル

一番多く使われる技が小・中のアンヌムツベだ。たいていのジャンプ攻撃はこれで返せる。大のアンヌムツベは若干当たり判定が大きいので使わないほうがいいだろう。

アンヌムツベで返しにくいのが、シャルロットのジャンプ大斬りや幻庵のジャンプ攻撃だ。これらの攻撃には立ち大斬りを使おう。その他に、しゃがみ大蹴りも強力な対空兵器。足を出すときに少し身を乗り出すことを利用して攻撃をかわす。



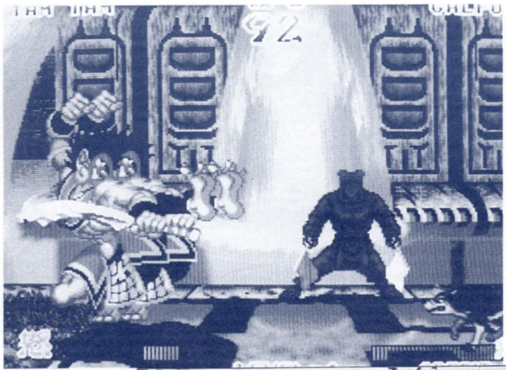
アンヌムツベはシャルロットのジャンプ大斬りに弱い。

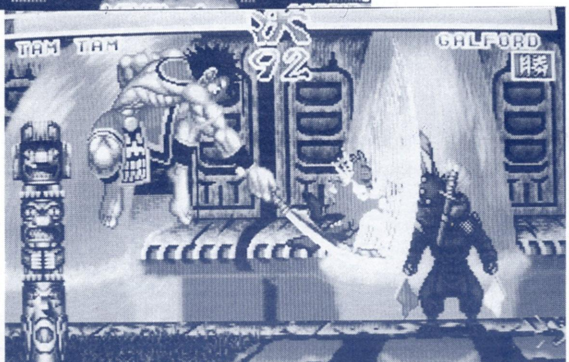
タムタム

一番使いたい対空技がバックジャンプ大斬りだ。間合いさえ合っていればほとんど返せる。近距離の場合は、急いで後ろダッシュしてバックジャンプか垂直ジャンプして大斬りで返そう。逆に、近すぎる場合はくぐってジャンプ大斬りを決めることができる。

他に使えるのがしゃがみ大斬り。シャルロットには遠距離の下段斬りで、十兵衛のめくり中蹴りや、アースクェイクのケツには近距離の突き上げが有効。

相手がジャンプしたらとっさに後ろダッシュ。



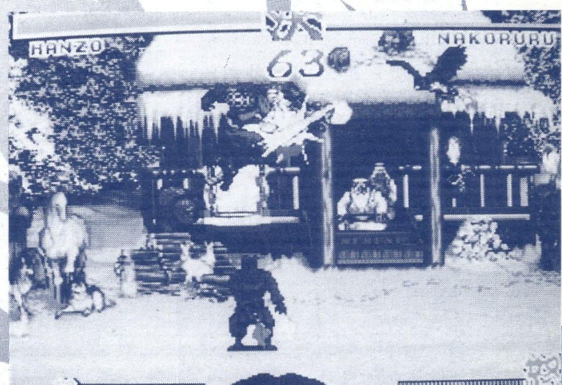


そしてジャンプ大斬りだ。狙いは正確に。

服部半蔵・ガルフォード

ジャンプ中斬りが一番頻度の高い対空技。機敏に反応できればほとんどの攻撃を返すことができる。ジャンプ小斬りなら威力は劣るが、中斬りよりさらに安全度が高い。もちろん余裕があればジャンプ大斬りのほうが威力が高い。

地上での対空兵器に立ち大蹴りがあるが、シャルロットのジャンプ大斬りなどに負けてしまい絶対的に強い技ではない。アースクェイクのケツや血煙曲輪を返すのに主に使う。



今や最もメジャーな対空技の1つ。

王虎

まず気功旋風斬しか使わない。ただシャルロットや十兵衛などのジャンプの速いキャラには地上に先に着地されてガードされてしまうこともある。反応を速くすることが大切だ。

裏をかいてジャンプ大斬りを当てることができれば大ダメージを与えることができる。

しかしこの場合は、相手が技を出す前に当てないとなかなか勝てない。



王虎使うなら気功旋風斬は完璧に出せるようにしよう。

橘 右京



究極対空と呼ばれるしゃがみ大蹴りがとても強力な対空兵器になっている。十兵衛などのめくり気味の蹴りも難なく返せるのが心強い。ただしシャルロットのジャンプ大斬りだけは負けてしまうので注意しよう。

同時押しボタンがあれば、これほど頼りになる技はない。

その他に、少し手前に落ちるような立ち大斬りも対空兵器となる。またジャンプ小斬りがかなりリーチがあるため、同時押しボタンがない台では対空技として活躍するだろう。

千両狂死郎

一番多用するのがバックジャンプ中斬り。リーチがあり出ている時間が長いので比較的当てやすい。余裕があれば回転曲舞を使ってもよい。ちゃんと出せれば強力な対空技となる。ただし、空中で早めに技を出されると落とされることもある。

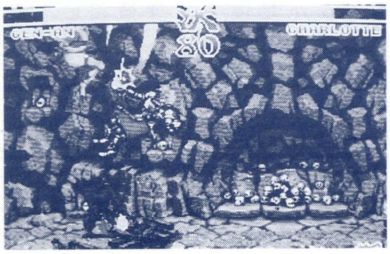


逃げジャンプ中斬りがなかなか使える。

不知火幻庵

ジャンプ中・大斬りがとても強い対空兵器。反応が遅れて真上に来られない限り、たいてい勝てる。ジャンプ斬り系の対空技としては一番強い部類に入る。

地上技では、肉転突きがこれまた強力な対空技。しかし下のほうに当たり判定があるため、十兵衛のジャンプ大斬りなどには負けることもある。

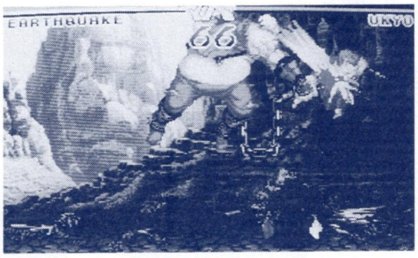


ジャンプ中・大斬りはほとんど負けないうえに威力もある。

アースクェイク

逃げジャンプ中斬りを基本に使っていく。逃げジャンプ中斬りが一番守備範囲が広いが、遠い場合には垂直ジャンプ大斬りも使える。当たれば非常に大きなダメージを与えられる。

逆に近すぎる場合はできるだけ速く反応してジャンプ大蹴り（ケツ）で落とすといいだろう。



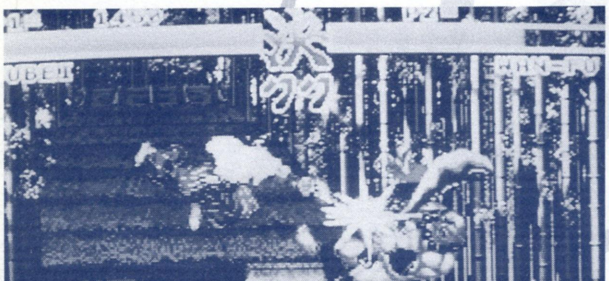
バックジャンプ大斬りは腹になってしまうので、垂直ジャンプで出す。

柳生十兵衛

少し離れている場合は、逃げ・垂直ジャンプ中斬りを使い、近ければくぐり大斬りを狙っていく。ジャンプ大斬りも使えるが、中斬りより攻撃をくらいやすい。

ただし、ジャンプ中・大斬り共に近間に入られてしまうと当たり判定がない。きちんと剣の先を当てなければならないので注意が必要だ。

また、めくり気味の跳び蹴りは立ち大キックで返すことができる。



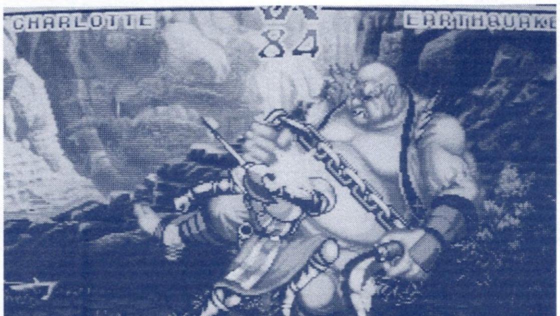
ジャンプ中斬りは空中でのやられ判定が

シャルロット

立ち蹴り全般が対空技になっている。威力の強い立ち大蹴りをできるだけ使っていこう。

また、パワーグラデイションもとても強い対空技。はずすと落下中にくらいやすいが、上昇中に当てればほとんどの技を返せる。

その他に、しゃがみ大斬りやジャンプ大斬りも対空技になっている。ジャンプ大斬りは空中での当たり判定がとても小さいため、攻めだけでなく守りにも心強い技。



立ち大蹴りでたいていのジャンプ攻撃は返せる。

最終究極奥義を極めろ

爆風に閉じ込めろ！

王虎・気功爆転法の使い方

担当：C・LAN

当たれば超強、はずせば地獄へ急降下の気功爆転法。
うまく使えば恐ろしいまでの効果を発揮する。

王虎ならば使え!! 気功爆転法と頭蓋落砕

ゲーメスト本誌、サムライ増刊でも触れたネタではあるが、ここでもう一度、爆転法の使い方、そしてそれに絡めた頭蓋落砕（恐怖投げ）への持ち込み方を復習してみよう。

頭蓋落砕とは…

ズバリ、剣のない状態でのA+B（大斬り）での投げである。恐るべきはその威力。それが恐怖投げと呼ばれる由縁でもある。気功爆転法の存在によって、王虎は剣のない状態で闘う状況が多くなる。

それを補うように、この技があるのである。ぜひともこれは狙っていくべきだろう。

爆転法の攻撃バリエーション

頭蓋落砕につなぐ方法の前に、爆転法単体での有効な使い方を説明しよう。

●端に追いつめて使う

相手が端で倒れたら、そこに中爆転を早めに出しておく。相手の起き上がりにちょうど頭上に剣があるような位置が理想的だ。

直後、爆風が相手をつつみ込む。そうしたら小足払いを連打。もし相手がもがき、小足払いをくらったら成功だ。小足払い+爆転法で一気に大ダメージを与えることができる。もしガードされたら、爆風が消えた瞬間に蹴りボタンで投げたり（斬りだと剣を拾ってしまう）、中蹴りか大蹴りのけつで跳び込んでたたみかけたりする。

たまに大爆転を使うのもいい。王虎が端へ行ってしまうため、ガード方向が逆になるのである。



端に追いつめて中爆転。小足払いで二段を狙え！

●相手を挟む

大の爆転法は、剣を追い越してしまうほど王虎が前に跳ぶ。これを利用して、相手を剣と王虎自身で挟むのである。大爆転を出す位置は写真を参考に。

もしうまく挟むことができれば、そこから端に追い込んでの中爆転法とほぼ同じ。直接頭蓋落砕にいくか、足払いで爆風の中に押し込むかの恐怖の二択攻撃で攻めるのだ。

足払いを狙う場合は、小足を一発だけだし、すぐにけつで跳び込むのがいいだろう。足払いを連打してしまうと、もしガードされたときに相手との間合いが離れてしまい、剣を取りにいくのが難しくなってしまうためである。



このくらいの間合いで大爆転を出すと挟めるぞ。

●その他

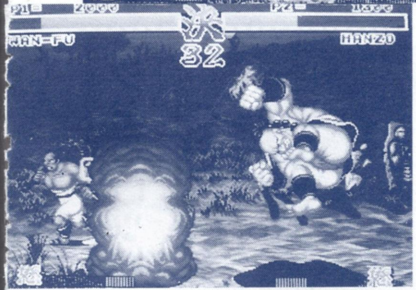
この2つ以外の使い方としては、相手の体力を削り切るためのキメ技がメインとなるだろう。運を天にまかせてバクチで使うという方法も一応あるけど…。

爆転法からの頭蓋落砕

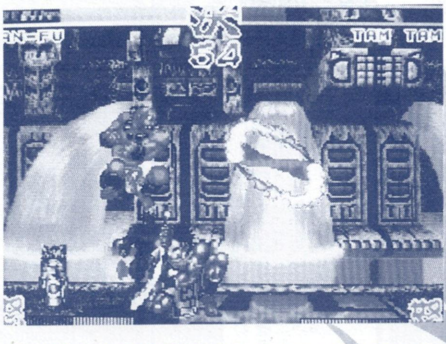
使用するのは中、大の爆転法だ。この技は、落下中は無敵であるため、相手の目の前にちょうど着地するように爆転法を出せば、ジャンプや必殺技を使わない限り、頭蓋落砕を決めることが可能なのである。

●中爆転からの頭蓋落砕

中の爆転法はほぼ垂直にジャンプし、剣を相手の後方に落とす。失敗したとき剣を失ってしまう可能性が高いが、剣で相手の動きをある程度限定することができるため、次挟んだら、足払いを一発出し、すぐにけつで跳ぶとよい。



中爆転から頭蓋落砕を狙うなら、かなり近い間合いで出すことになる。



の大爆転投げよりはきまりやすい。

実際には相手のほぼ目の前で出すことになる。うっかり下をくぐられないよう注意。

●大爆転からの頭蓋落砕

これはできる限り間合いを離して行うことになる。バックジャンプで簡単に逃げられてしまうが、王虎自身は剣よりさらに先まで跳ぶので、剣の回収はたやすい。

難点は、それだけ広く間合いを取れる状況が少ないということ。相手が端で待ってく



思いっきり間合いを離して大爆転だ。

まとめ――乱発は厳禁

いかに頭蓋落砕のダメージが高いとはいえ、そうそう使うわけにはいかないのが爆転法の悲しいところ。勝負所をうまく見極めて使うべし。

命脈がありて我が剣かがやけり

秘剣つばめ返し極意の書

つばめ返しなくして橘右京は語れない。いまここにその秘剣の集大成を記す。

担当：FRS-N'O

基礎編～ジャンプしてからのつばめ返し

空中に跳んでから、コマンドを入力するといういわゆる教科書通りのつばめ返しから見ていこう（※カッコ内は10点満点評価）。

・跳び込みつばめ返し

相手に跳び込んで技を出す、基本中の基本という使い方。どちらかというと、対戦よりもCPU戦で使う。CPU覇王丸などに、しゃがみ小斬りで旋風裂斬を誘い、これに跳び込みつばめ返しというのがその代表例。（実用度・2 難易度・1）

・垂直ジャンプつばめ返し

こちらは対戦、CPU戦ともに、アースクエイクに対して有効だ。この垂直ジャンプから大つばめ返しを出しているだけでも、アースクエイクはなす術がない。



これだけで、もうアースクエイクは右京に近づけない。

（実用度・3 難易度・1）

・バックジャンプつばめ返し

対戦では、突進系の必殺技（肉転突き、アンヌムツベ、ニッ角羅刀など）に対して強い。これらの技を持つキャラにはときおり、空バックジャンプで誘ってみよう。

CPU戦では大変重宝する。この技をCPUキャラの起き上がりに重ねておくだけで倒せるキャラは約半数にも及ぶ。（実用度・4 難易度・1）

中級編～登りつばめ返しを極めろ!!

侍魂全キャラ中唯一、空中にいるときにコマンド入力する技が、このつばめ返しなのだが、実は「地上でコマンド入力して、すぐジャンプ→斬るボタン」でも技が出ることが発売直後に発覚。

こんな小さな発見が、右京を一気に対戦ダイヤグラム第3位にまで押し上げることになる。

この地上入力法で出す通称「登りつばめ」は、立ちガードでなければ防げない、つまり、しゃがんでガードしていると当たってしまう。

この現象により、接近戦で相手はうかつにしゃがめなくなってしまったのだ。

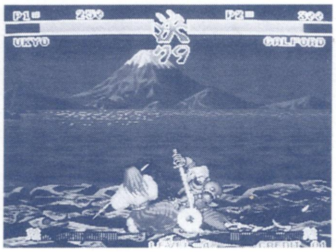
・前方登りつばめ返し

相手方向に登りつばめを出すもので、この前方登りつばめは、レバーを左下からぐるっと右上まで半回転させれば出せるので、難易度から見ても簡単。有効度でも、実は絶大な威力をほこる。

右京で相手に接近した場合、タイミングよく立ち小or中スライディングを出すと、相手が技を出そうとしているところを一方的に打ち勝てることは、ゲーメスト本誌でもサムライ増刊でも説明した。



しびれを切らせてしゃがみガードしたところを、つばめ返しで斬る!!



しつこく、立ち小or中スラを狙う。

このスライディングをしつこく繰り返した中に、前方登りつばめを織りまぜると、スライディングをガードしようとしゃがみガードした次の瞬間に…!!

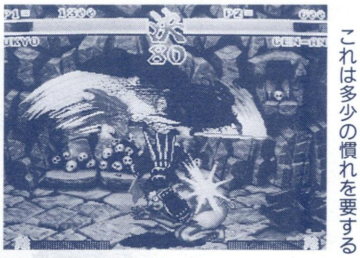
相手は右京に近づくと、もうそれだけで、立ちorしゃがみの二択を常に強制されるのだから、たまったものではないだろう。（実用度・7 難易度・2）

・後方登りつばめ返し

前方登りつばめをマスターしたら、つぎはバックジャンプからだ。

これは多少の慣れを要するが、まず地上でつばめコマンドを入力。いま、レバーは真右で止まっているはず。この状態から一気に左斜め後ろにレバーを入れるわけだ。真右から左上へいっぺんに入力できないと、それは前方or垂直登りつばめになってしまう。

コツは、地上でコマンド入力したとき、真右で一瞬グッと止めてから左上へ入れることだ。



逃げつつ（バックジャンプ）、登りのつばめ返し。もちろん、しゃがみではガードは不可能。

後方登りつばめは、もし技をガードされたり、空振りしてしまったときに反撃を受けにくい。相手の起き上がりを攻める「三択攻撃」でこの後方つばめを使うのでぜひ、練習して会得してほしい。（実用度・6 難易度・5）

上級編～究極のつばめ返し

・バックステップつばめ返し

右京の両足が地を離れた瞬間につばめ返しが出せることを逆手に取ったのが、このバックステップ（跳び退き）つばめ返しだ。

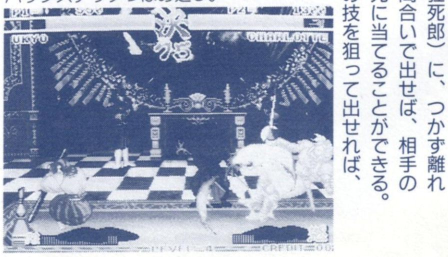
レバーを2回素早く「ココン」と後方に入力すると跳び退くことができる。

地上でコマンドを入力しておき、素早くバックステップ、右京の足が離れた瞬間に斬るボタンを押せば、高速で後方へ跳び退きながらつばめ返しを出すことができる。

かなり難しいが、遠間で出せば燕の部分を「飛び道具」として使えるし、リーチの長いキャラ（幻庵、シャルロット、狂死郎）に、つかず離れずの間合いで出せば、相手の武器先に当てることができる。

この技を狙って出せれば、君はもう立派な右京マスターである。（実用度・7 難易度・10）

リーチの長いキャラには、相手の技と相打ちになるような感じで出すとうまく当たる、バックステップつばめ返し。



起き上がりを狙え!! 三択攻撃

対戦格闘ゲームにおいて、相手の起き上がりを攻めるのは常套手段だ。

橘右京は、この起き上がりの攻め方に様々なバリエーションがある。これが三択攻撃と呼ばれるものだ。

まず、倒れた相手に密着し、相手が起き上がる瞬間…

①小足払い
②一瞬待って投げ
③バックジャンプ登りつばめ返し

のどれかを行う。

①の小足払いをガードするにはしゃがみガードしなければならないし、かといってしゃがんでいれば③のつばめ返しがガードできない。

最近は「つばめ返しと小足払いのダメージ差を考えれば、多少くらっても立ちガードしてたほうが分がいいや」と考える、コソクな輩がいる。

だが、小足払いが当たったあと、立ち大スライディングを出すと実は連続攻撃として成立し、再び相手を転ばすことができるぞ。

これに②の一瞬待って投げや、①の小足を1～2回ガードさせてから③のつばめ返しなど工夫して相手に三択の恐怖を味わせてやろう。



起き上がる前から小足払い連打。ここから恐怖の三択ショーが始まる!!

うつせみ天舞、リア・レプリカアタックの正しい使い方

忍者なら使うしかない…

C・LAN

予想通り、使えない技となってしまったうつせみ天舞系の必殺技
――無理にでも使って相手を翻弄しよう。



相手を転ばしたら、早めにうつせみを出しておき…。

忍者二人の持つ必殺技、うつせみ天舞とリア・レプリカアタック。サムライスピリッツ発売当初は、適当に出すだけでかなり猛威を奮ったこの技も、今やほとんど使えない技になってしまった。やはりガードされた後に確実に反撃をくらってしまう点が大きい。

しかし、だ。この技の有効な使い方というのも見つかっている。それらをここでは解説していこうと思う。

その1 すかし下斬りを狙う

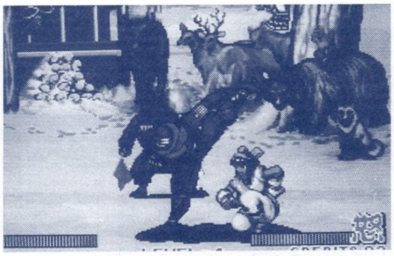
忍者を使い慣れた人ならおなじみかもしれないが、今一度取り上げたい。

まず、相手を一回転ばせる。下斬りでも中足払いでもなんでもよい。ここで、モズ落とし系+斬りの投げは除外される。理由は次の項で説明しよう。

一度転ばせたら、相手の起き上がりに早めに出し、わざとすからせるようにする。相手はうつせみをガードしようと立っているので足元がガラ開き。そこをしゃがみ大斬りで斬るのだ。



足元を下斬りでザックリいく。



応用編。すかし立ち大蹴りキャンセルモズだ。

この一連の攻撃パターンは、知らない相手にはかなり有効ではあるが、対処されてしまうと実は危険だ。それは、下斬りをガードされると隙ができてしまう→斬られる、というためである。そこで、さらにそれを読んだ攻め方として、うつせみをすかした後、ジャンプしたり、立ち大蹴りをキャンセルしてモズ落としを狙ってみるのもいいだろう。

その2 めくりで当てる

事は単純である。ある条件のもとでうつせみを出せばめくりになるのだ。

その条件とは「必殺技の投げ、あるいは中or大斬りでの投げの後、すぐに出す」である。

なお、この場合のうつせみは、すからせることはできない。タイミング的に間に合わないのだ。ただし、それは半蔵のみだが(後述)。

このめくり狙いは、実践度はかなり高いといえる。知らない相手はもちろん、わかっててもうっかりくらってしまうことが結構ある。しかしガードされた場合、普通に出すときよりも近い場所に着地することになるので、それだけ大技をくらう危険は大きい。



まず投げる。位置的にはガルフォードが右になる。ここですぐにリア・レプリカだ。



するとこう当たる。つまりめくりである。

半蔵とガルフォードでの違い

うつせみ天舞とリア・レプリカアタック……この2つの技は、実は若干ながら違いがある。ガルフォードのほうが出るのが早い分、着地点が近いのだ。

覇王丸、忍者2人は、うつせみをガードした後にジャンプ中斬りが入るのだが、半蔵とガルフォードではタイミングが異なる点に注意しよう。半蔵のほうが技を出すタイミングは遅めだ。

なお、武器のない状態でこの技を出すと、パンチでダメージを与えることになるのだが、このグラフィックは爆炎龍と同じ。つまり、ガルフォードでやると……。



世にも珍しいガルフォードの爆炎龍ポーズだ。

全キャラクターセリフ大全集

何か言ってるのは知ってたけど、ゲーセンじゃ聞きとれなくって、
くやしい思いをした君に一方的に送ろう！

①斬り勝ち
②必殺技勝ち
③時間切れ・打撃勝ち
④同キャラ勝ち
⑤戦闘前１
⑥戦闘前２
⑦戦闘前同キャラ時
⑧ゲームクリア後



ナコルル

①女の子に手をあげたあなたが
わるいのよ。精神修行もしっかりね。
②テェムライの神々が私を
まもってくれる。負けられないわ。
③一撃離脱が私のやり方。
あなたはそれに負けたのよ！
④強さも、美しさも、私の勝ちという
わけね。
⑤山のカムイにちかって
必ず勝利を！
⑥アイヌの戦士は私だけ、
入りくるなら死あるのみ！
⑦まねるなら、もっと綺麗に
ばけなさい！
⑧この地の自然をけがす者は、
天にかわって、おしおきよ！

覇王丸

①俺の強さは天下一でね。
お前じゃ勝ち目はないんだよ。
②なんて手ごたえのない奴だ！
まったく闘った気にならないぜ。
③お前、なかなかの剣士だな。
天下で二番目のつかい手と見た。
④俺の剣技は我流でね。
お前にゃマネはできないよ。
⑤俺の剣は我流の剣！
形どおりでは見きれない。
⑥天覇活殺！
俺の剣技を見るがいい！
⑦俺の剣技をまねるとは……。
どこまでやれるか見せてみろ！
⑧ありがとうよ！　さすがだったな。
惚れ惚れするぜ！





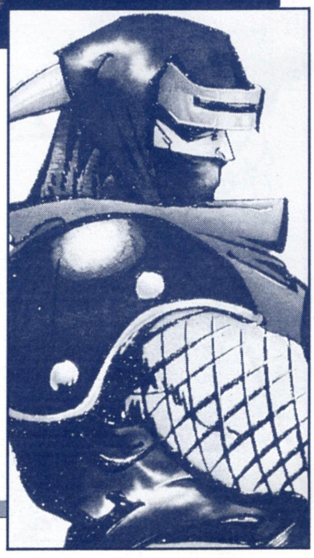
ガルフォード

①ゆるせよ。俺にはまだ
やらねばならないことがあるのだ。
②剣を操る楽しさに溺れたな。いずれ
おまえにもさとれたであろうに……。
③フーッ、いまのは危なかったぜ
なっ、パピィ？　「ワンワン」
④というわけだ、ボーイ。俺をかたる
には、十年はやかったな。
⑤刀を使う米人は珍しいか？
目はあおくても大和魂さ！
⑥お前と闘ってみたかった。
PIERCE TO STING
⑦お前の最大の剣撃で
こい。俺がくだく。
⑧また一つ伝説をつくっちまったぜ！
な、パピィ？　「ワンワン」

服部 半蔵

①怨刀に生き、義刀に屍ぬる。
何人たりとも、我が憎炎をけせぬ。
②あわれな奴よ。いまだおのれの命脈
つきたるを、きづかぬと見える。
③危うし、危うし。
いまだ天命天理、我にあり
④冥府に堕ちるも、極楽浄土を
ふむも、いまからおぬしの自由よ。
⑤おぬし、死相が見えるな。

⑥死とは殉ずる道よ。
誤りではない……。
⑦おのれぃ！あやかしめが！
正体を見せい!!
⑧我が一生は　無くろじのごとく、
されど我が魂はまんりょうのごとし。





千両 狂死郎

①なんとたあいのない奴じゃ。
これでは　わしがひきたたん!!
②舞うように斬り、そして勝つ。
これぞ真の歌舞伎者じゃて！
③わしの舞とここまでやるとは！
いやなかなかの演技じゃて！
④姿マネても無理なこと、
この舞、舞えるはわしだけじゃ！
⑤わしの舞に見惚れるな、
見惚れすぎると死ぬのみぞ。
⑥おぬしの見事な負けっぷり
皆が心まちにしておるぞ！
⑦わしの名前をかたるのか？
なればこの舞、舞ってみぃ。
⑧やはり　ワシのこの舞こそが
本物の歌舞伎であったようじゃの！



アースクェイク

①グヒヒヒ――――――！
相手にならねェ！グヒッ！
②いけねぇ！ミンチにしちまったぜ。
弱すぎるゥ――グヒッ！
③グヒッ！オイラの強さを知らずに
闘ったおめーは大マヌケェー！
④グヒヒヒッ！あと2キロやせれば
勝てたかもョ！グヒヒヒヒー
⑤グヒッ！もっと近づきな。
ブッた斬ってやっからヨ！
⑥おめー、ちったぁ肉をつけ
なよ！グヒッ！
⑦おめー、ちっとばかり
ダイエットしな！グヒッ！
⑧グヒ？もうおしまいか？
まだくいたりねェなぁ！



柳生 十兵衛

①刹那の見きり誤りしが、おぬしの
敗因よ。柳生をあなどるな。
②生あるものは、必ず滅し、
形あるものは、必ずくだけん。
③おぬし、なかなか見どころあり。
そっこく、新陰流に入門せい！
④おぬしも柳生が姓たまわりし者なら
覇気、身にまとうまで修行せい！
⑤柳生が水月刀、おぬしに
うけきれるか？
⑥我が剣魂におびえるな。
無心でこい！
⑦新陰流に分家ありとはきい
ていたが、ようにておる。
⑧我が新陰流に敵はなし！
うわっはっはっはっはっ！



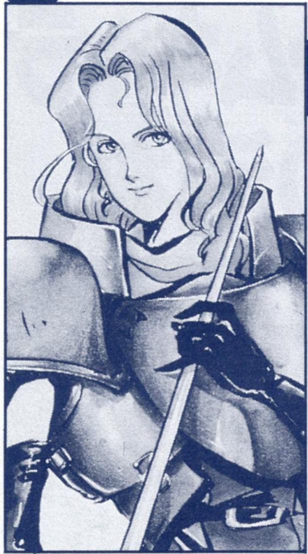
王虎

①なぜ手心をくわえられる？　これは
すまぬ。我輩がつよすぎただけじゃ。
②遠からん者は音にきけ！近くの者は
目にも見よ！我こそは剣神王虎なり。
③「兵は詭道なり」　これ、すなわち
孫子がおしえじゃ。
④さらばだ兄弟……王家のことはわす
れて、やすらかに眠れ……。
⑤我輩の剣は一撃必殺！
お主の命運もつきたな。
⑥天下に響いた武漢王！王虎見参！
⑦ひさしぶりだな兄貴……。
王家つぐのはだれか、勝負！
⑧剣神王虎の闘いぶりは、
まだまだこんなものではないぞ！



橘 右京

①ちりてのち　のざらす者の
悲しさよ　　右京
②ほろよいの　しらねの美酒に
べにはがね　　右京
③あぶくよに　つなぐ脈こそ
かんろかな　　右京
④げんげつに　ぬれる我が骸も
美かんなり　　右京
⑤……。
⑥……。
⑦……お、同じ顔……
……ゆ、ゆるせん！
⑧命脈が　ありて我が剣
かがやけり　　右京



シャルロット

①伝統ある当家の
エンブレムにかけて、負けられぬ。
②鎖たちきり、自由をもとめて
かけだした獅子。それが私だ！
③きょうの勝負、私の心にとどめおく
またあうときまで、さらばだ。
④当家のほこりは、必ずまもる！
それが私のすべてだからだ。
⑤それが貴方の無礼な剣か？
どんなものか見せて頂こう。
⑥眠れる獅子をおこした無謀
あの世で悔やむがいい。
⑦伝統ある当家の者をかたる
とは！絶対にゆるせぬ！
⑧美しき獅子の美しき剣舞。
気に入っていただけたかしら？

天草四郎時貞



①聞こえるか？　あの清らかな声が！
汝を天門へ導いてくださるそうだ。
②誓うがよい。私への生涯の服従を！
汝の魂は暗黒の快感に酔うだろう。
③続けるのか？
我が暗黒神は絶対無敗だよ。
④ククククク……大いなる暗黒神よ、我
に力を！
⑤暗黒神アンブロジァよ。
愚かものに裁きを！



タムタム

①らてんノ血ガ、俺ヲ闘イエト
カリタテルノダ。
②キザメ！　さんばノリずむヲ！
うーら、うら、うら、うらー！
③炎天ノ太陽。アレガ、俺ノ魂ダ。
オマエノ魂ハ干カラビテシマッタ。
④勇者ノ死ニハ、絶叫ヲモッテフクス
うらら、うらら、うらららー！
⑤俺ハ勇者ダ。オ前ハ勇者デ
ハナイ。ダカラ負ケナイ。
⑥勝利ニハアカシガ必要ダ。
オ前ノ髪ヲモラオウ。
⑦オ前ノ目、戦士ノ目ダ。
俺トオナジ血ガ流レテイル。
⑧我ガ神、けつあるくあとるヨ！
大イナルソノ御心ニ礼ヲツクサン！

不知火 幻庵



①ケケケケッ！ぬしの魂、ワシが
魔道へひきこんでやったケ。
②墜ちれば、
魔道もわるくないだケ！
③ひきょう者？　ケケケケケケッ！
ありがたい、ほめことばだケ！
④ぬしの服とつめ、形見にもらうぞ…
おおっ！ピッタリだケ。
⑤ケケケケ。暗黒にしずめ！
ぬしの骸、ワシが頂くケ。
⑥殺せ、憎め！怨みに狂う者
を斬るのは楽しいケ。
⑦ぬしも魔道、ワシも魔道。
残ったほうが本物の魔道だケ。
⑧ケケケケケ……　どうだケ、
ぬしもワシと魔道へ墜ちてみんケ？

ここに41円
切手をはって
ください

101-

東京都千代田区内神田1—11—4
藤吉ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

最新格闘増刊２係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
(ふりがな) ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）	
①小学（　　）年 ②中学（　　）年 ③高校（　　）年 ④大学（　　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　　）	
希望する 賞品の記号	○

書店（帖合）印

部数　　　　　冊

ゲーメスト

No.38	No.57	No.87
No.39	No.60	No.88
No.40	No.61	No.89
No.42	No.64	No.90
No.44	No.66	No.91
No.46	No.69	No.92
No.47	No.76	No.93
No.48	No.77	No.94
No.49	No.78	No.95
No.50	No.79	No.96
No.51	No.80	No.97
No.52	No.81	No.98
No.53	No.82	No.99
No.54	No.83	No.101
No.55	No.84	
No.56	No.86	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌03660

キリトリ線

最新格闘増刊2

大プレゼント＆アンケート

●140ページのプレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさし上げます。プレゼントの希望賞品番号を表側に忘れずに記入してください。

Ⓐよかったコーナーにいくつでも○を付けてください。

①龍虎の拳2（P.4～）②バトルクロード（P.8～）③スーパーストリートファイターⅡ（P.12～）④餓狼伝説スペシャル（P.26～）⑤豪血寺一族（P.38～）⑥ダダンダ～ン（P.52～）⑦リーグマン（P.58～）⑧バイオレントストーム（P.60～）⑨ナイトスラッシャーズ（P.62～）⑩スーパーストリートファイターⅡ連続技（P.68～）⑪スーパーストリートファイターⅡトピックス（P.82～）⑫餓狼伝説スペシャル攻略（P.88～）⑬サムライスピリッツ（P.104～）⑭格闘コラム（P.50、P.66、P.87、P.102～、P.112～）⑮パーフェクトソルジャーズ（P.120～）⑯バーチャファイター（P.124～）⑰ベストバウトボクシング（P.126～）⑱サバイバルアーツ（P.128～）⑲デッドリースポート（P.130～）⑳ドラゴンボールZ（P.132～）㉑ゴジラ（P.134～）㉒プレゼント＆編集後記（P.140～）

Ⓑこの本で不満な点はありますか。理由もお書きください。

［　　　］

Ⓒ増刊号でやってほしい企画があればご自由にお書きください。

［　　　］

Ⓓ月刊ゲーメスト増刊はどれを持っていますか？

①ギャルズアイランド　②ザ・ベストゲーム　③ストリートファイターII　④ストリートファイターIIダッシュ　⑤ゲーメストアイランド黙示録　⑥オールカプコン1991　⑦コミックゲーメスト　⑧ギャルズアイランド2　⑨餓狼伝説2　⑩最新格闘ゲーム　⑪ワールドヒーローズ2　⑫サムライスピリッツ

Ⓔ月刊ゲーメストはいつからお読みですか？

①　　年　　月号No.　　から読んでいる

②読んでいない　③存在を知らない

Ⓕこの本の感想をお願いします。

［　　　］

どうもありがとうございました。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込みください。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用ください。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入ください。
※送料については通信販売欄をご参照ください。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通信欄

KZ2

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料		
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※ 東京 ※ 5 — 98420
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部
料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※（郵便番号）〔お忘れなく〕 KZ2 （おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください〕 （おところ）〔フリガナ〕 —団地・アパートにお住まいの方は、部屋番号までご記入ください— （お電話）〔 — — 〕
備考	
受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※ 東京 ※ 5 — 98420
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	※
備考	受付局日附印

ゲームキャラの流れ

第五部 疾風怒涛期

93年に突入すると、ボチボチ落ち着いてきた感がある格闘ゲームだが…って全然落ち着いてないんですけど。

その後も続々と各メーカー格闘ゲームを発表し続け、それが今日まで続いているのだ。

あの大御所、ナムコも格闘ゲームを発表した。その名も「ナックルヘッズ」。何と4人同時に対戦ができるのだが、あんまり流行らなかったみたいだ。が、女性キャラの1人、クローディア・シルバのバスト93という数値は業界に少なからず衝撃を与えた（？）。あ、曲はいいよ。うむ。

ジェフ市原でおなじみ、セガも対戦格闘を発表。斬新な3D視覚が一部に好評だった「ダークエッジ」なんとも荒廃した世紀末な世界観と、近未来のテクノロジーが融合して生み出されたキャラたちに愛着を持つゲーマーは多い。

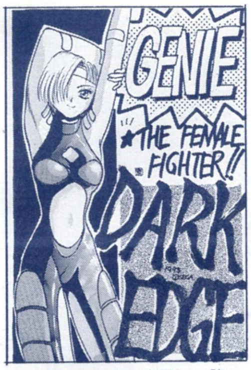
デコも「ファイターズヒストリー」なる格闘ゲームを発表する。しかし、あまりに丁寧に作り過ぎているがゆえ、地味な印象受けやすく、その上キャラクターも一部除けば地獄の渋さだったので、今一つ大ヒットにはつながらなかった。しかし、浪速のケンカ男、ミゾグチに怪しげな支持者が多数つく。

そして、ADKと名前を改め、前作から1年足らずでワーヒーが「ワールドヒーローズ2」として蘇った。新キャラ6人を加えて、時空を超えた大バトルが展開された。

新キャラでは柔道少女、リョウコに人気集中。ジャンヌと熱い女の戦いを繰り広げた。

ビデオシステムからは「タオ体道」なるゲームが登場…するが見た人は少ないのでは。

コナミも新王者出現、とものものしいコピーと共に「マーシャルチャンピオン」を発表。メスト誌上でアイランド担当が「レイチェルアイランド」なる暴挙に出たのは記憶に新しい（笑）←笑えん。



↑（立川市 護国卿君）☆強化服に身を包んだジーニィ。

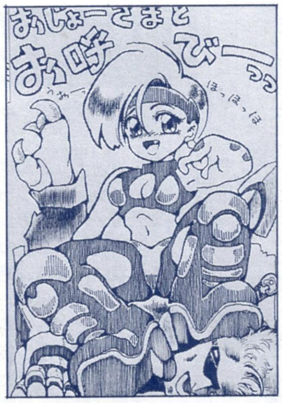


↑☆問題（？）のクローディア・シルバ嬢。


↑（広島県 呼我たかひろさん）☆君はタオ体道を見たか!?



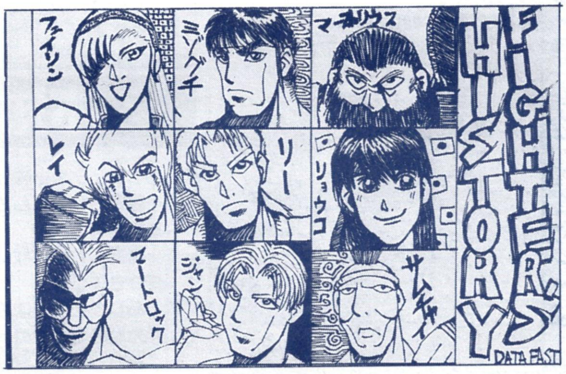
↑☆タイガァバスゥカァじゃ！でおなじみのミゾグチ。



↑（山形県 笑面龍君）☆3Dバトルは革新的だった。



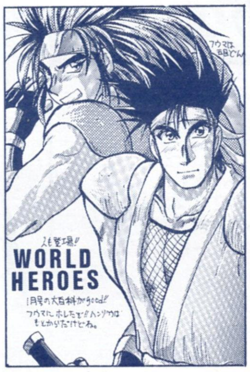
↑（大阪府 93式阪神万歳君）☆イッツ、ショータイム！



↑（石川県 チップスター君）☆デコしては手堅い作りだったファイヒス。次回作はもっとデコパワーを！



↑（北海道 ゆうきさん）☆恐怖の投げ女、リョウコ。



↑（栃木県 前田将君）☆2では一気にショーアップ！



↑（神奈川県 うらのふおるそ君）☆女性陣が元気！



↑（京都府 笹岡ゆりのさん）☆主人公の名前言える？


↑（静岡県 LI・ファイター君）☆TVCMにも出演した。



↑（愛知県 高橋早苗さん）☆ケンカ番長、C．キッドだ。



↑（長崎県 林田まさこさん）☆エンディングが‥トホー

夏も近づくと、そろそろ格闘熱も収まってきた…わけがなく、ゲーマーの間では「あのストIIの続編が出るらしい」との噂が飛びかい、ゲーセンでは相変わらず対戦野郎が気をはいていたのだ。

そんな中、何の前評判もなく、彗星のごとく出現した新型格闘ゲームがあった。その名も「サムライスピリッツ」。SNK100メガショック第5弾である。剣で斬り合うという日本人のチャンバラ愛好心をいたくくすぐったこのゲームは、'93年夏の最大のヒットゲームとなった。

一クセもニクセもあるキャラクターたちは、見事に侍の世界観に溶けこみ、増刊発行の折には、増刊史上最高の投稿量を記録した。特に、アイヌへの関心をゲーマーの皆々に持たせるという、アイヌの歴史的復権に大きく貢献した、ナコルルの存在も見のがせぬ。



←（茨城県　おうえしほうさん）☆女性に人気、橘右京。



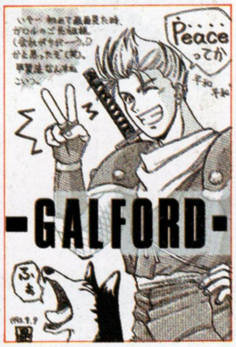
←（埼玉県　渋染一騎さん）☆一際目立った二人。



←（兵庫県　水無月亮さん）☆SNK会心の一作、侍魂。



←（千葉県　やりのほさき君）☆今、時代はおフランス。



←（東京都　如月昂さん）☆陽気なメリケン忍者。



←（大阪府　白邪鬼君）☆清純で芯の強い娘なのだ。

夏に開催されたAMショーでは、ついにカプコン、SNKの2大格闘ゲームが激突した。カプコンは「スーパーストリートファイターII」、SNKは「餓狼伝説スペシャル」。まさに、両社の最終兵器が角を突き合わせる白熱のショーとなったのじゃ。

スーパーでは4人の新キャラが登場。特に、ジャマイカ出身のディージェイが超人気。現在でも毎日イラランドあてに、100通を超えるイラストが届いて…いればよかったのに。実際人気は女性コマンド、キャミィに集中。チェッ。

一方、餓狼スペシャルでは前作のボス、クラウザー等がプレイヤーキャラとなり、さらに餓狼1のカリスマ、ギース閣下が帰ってきた。演出面もパワーアップしており、SNKの遊び心を満喫できるぞ。

真・女神転生でおなじみのアトラスからも格闘ゲームが登場。ババアが激しく宙を舞い、坊主が叫びインディアンは踊るとゆーかつてない異色格闘、その名も「豪血寺一族」。これからの期待株だね。

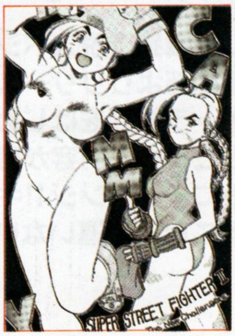
そして、アイレムからも対戦格闘が発表された。「パーフェクトソルジャーズ」がそれだが、何やらえも言われぬ荒廃した世界が、アイレムテイストをかもし出しちょる。

で、この増刊でも龍虎2など多数の新作格闘が発表された。これからも多数の格闘ゲームが登場し、数多くのキャラクターたちが生み出されて行くだろう。ゲームシステムだけが先行し、キャラクターがおなざりにされたり、ゲームを無視してキャラクターだけが浮いた存在になったりすることがないように願いつつ、これからの格闘ゲームを見守っていこうではないか。

（文責：田渕健康ロボ）
（協力：SHIN落合）



↑（山形県　笑面龍君）☆香港からもフェイロンが参上。



↑（東京都　池上竜矢君＆吉崎観音君）☆人気大集中っス。



↑（大阪府　よしかわりよお君）☆ついに大登場！



↑（秋田県　勝長兄貴君）☆謎の闖入者であった。



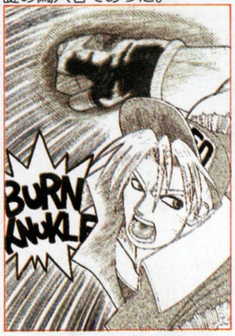
↑（大阪府　お種とわだしさん）☆ババアが戦う！豪血寺。



↑☆「バーニングライバル」サンタナが果てしなくイカス。



↑（熊本県　崇狼牙君）☆三闘士とクラウザーも使用可に。



↑（滋賀県　山本耕史君）☆三度テリーが帰ってきた！



↑（沖縄県　DDK君）☆龍虎2も期待できるぞ！



↑☆パーフェクトソルジャーズから、アラビアンムーン。



↑（京都府　末吉君）☆マッスルボマーも話題作でした。



↑（大阪府　アニーとわたしさん）☆ゲームもいい出来。

餓狼伝説スペシャル

あれから10ヵ月…
メスト増刊のスペシャル版なのだ!!

大ヒット格闘ゲーム「餓狼伝説スペシャル」の増刊が12月17日にゲーメスト編集部よりリリースされる!!今までの増刊号で好評を得たキャラ紹介をはじめ、対戦対CPU攻略、データファイルなどといった内容が盛りだくさん!!そして今回は、新たな試みにチャレンジ!!キミのハートをがっちりつかむ1冊になることは間違いないぞ!!



- ●各キャラクターバックストーリー紹介
- ●各キャラクター通常&必殺技コマンド完全網羅
- ●対戦攻略
- ●対CPU攻略
- ●キャラクター相関図



●データファイル
●設定原画集
●開発者インタビュー
●イラストギャラリー
●そして……
12/17
発売!!
定価1280円
（予価）
特別付録
特大ポスター



ゲーメストビデオ第2弾

『餓狼伝説2』！

CPU攻略、対戦攻略、大道芸！ゲーメスト格闘ゲームビデオの原点はここにある！

60分　6000円（税込み）　GV-2

ゲーメストビデオ第6弾

天下無双!! 餓狼伝説!!

『餓狼スペシャルビデオ』

12月発売予定！



8月22日におこなわれた「第3回ゲーメスト杯争奪餓狼伝説2チャンピオンシップトーナメント」！ビッグスケールのこの大会の模様と、超ハイレベルな試合を特選収録！

60分　6000円（税込み）　GV-5

『餓狼伝説2最強バトル』！

ゲーメストビデオ第5弾

ゲーメスト読者ならコレを見逃せないぜ!!

月刊ゲーメスト増刊ラインナップ

どど〜んと並んだ増刊９タイトル！どれもゲーメストライター陣が総力をつぎこんだものばかり！コレを見逃したらぜったい損!!今すぐ近くの本屋さんで注文してくれっ!!

アイランド黙示録



最新の格闘ゲームを集めたこの一冊。ワールドヒーローズ2、マッスルボマー、マーシャルチャンピオンなどを掲載。開発者描き下ろしイラストもあり！全148頁・980円

1991オールカプコン



ADKの大人気格闘ゲーム、ワールドヒーローズ2をこの一冊に完全網羅。開発陣描き下ろしイラストをはじめ、技リスト、開発者インタビューなど。全148頁・1200円

ストリートファイターII



刀アクションバトルゲーム、サムライスピリッツ。その魅力をこの一冊に凝縮！設定原画、完全攻略、インタビューなどを満載!!もちろんポスター付きだ！全164頁・1280円

ストリートファイターIIダッシュ



対戦格闘アクションの最高峰、ストIIダッシュ。話題の対戦攻略をはじめ、四天王必勝法、連続裏技集ほか。人気漫画家によるイラスト特集あり。全160頁・1200円

ギャルズアイランド2



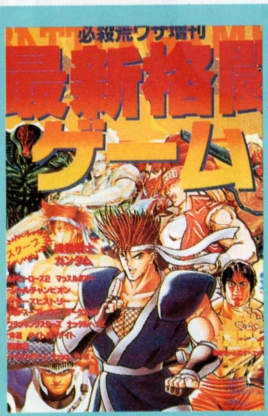
完売大好評だったギャルズアイランドから3年。再びアーケードゲームの女性キャラが大集合。人気投票ベスト30から開発者描き下ろしイラストまで。全148頁・1200円

餓狼伝説2



あの餓狼伝説がパワーアップして帰ってきた！開発陣描き下ろしイラストをはじめ、対戦対CPU攻略、大張正己描き下ろしポスターなど盛りだくさん。全148頁・1200円

最新格闘ゲーム



ゲーメスト創刊号から1992年2月までのすべてのアイランド（投稿コーナー）を完全収録！6年の長き歳月をゲーマーとともによみがえらせる。全544頁・1280円

ワールドヒーローズ2



カプコンゲーム第1弾バルガスから1991年のストII、キャプテンコマンドーまですべてのゲームを網羅。絶対お得なこの一冊。全160頁・1200円

サムライスピリッツ



一大ブームを巻き起こしたご存じストII。その魅力のすべてを完全凝縮！キャラ紹介。全技一覧表&出し方、攻略法、開発秘話などの内容盛りだくさん。全144頁・1000円

格闘ゲーム ニューパトロール

スクロールタイプ

ダダンダーン
リーグマン
バイオレントストーム
ナイトスラッシャーズ



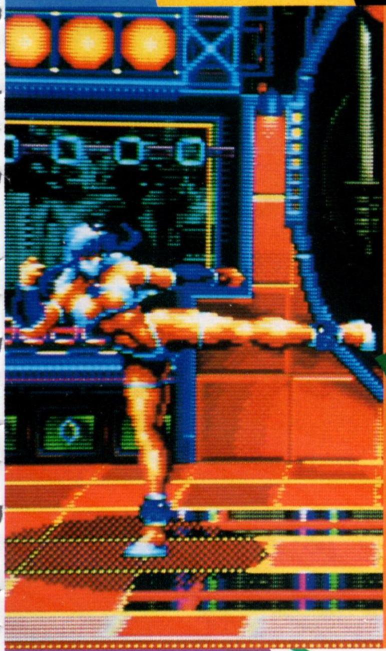






こいつでバシッときめろ!!

パーフェクトソルジャーズ





あのアイレムが遂に対戦格闘を世に放つ!!
人類滅亡の世界でやみくもに闘いやがれ!!

田渕健康



今だかつてない格闘劇が幕を上げる!!…かも。



病んだ空の下で戦え!!



見よ!!このベラボォなリーチの長さ。







腰の動きはPTA卒倒モノ。



操作性は一級、技も多彩だ。

ストーリー

人類を一度抹殺し、選ばれた者による完全支配を実現する…狂った理想郷建設を目指し「プロジェクト・シャングリラ」は動き出した。

超高温と超重力の洗礼が地球を襲い、人類の約90%は死滅した。

が、生き残ったわずかな生存者の中には強烈な未知のエネルギーを浴び、さらなる超人へと進化し、強靭な肉体を手に入れた者もいたのである。

選ばれた人間対選ばれなかった人間。悲しい業を背負って、今、闘いが始まる。

良い子の基本操作

と、まあ何やら重々しいストーリーで始まるゲームだが、ヘンに気負わずサクサクといってみよう。

操作は8方向レバーでキャラの移動、防御、ジャンプ、ダッシュ等を行う。ダッシュはレバーを素早く前に2回入れるのだ。

ボタンはパンチ、キックが弱、中、強3つずつ。レバーと組み合わせて様々な技が繰り出せるぞ。

接近してパンチボタン（強、中）を押すと、各自投げ技を行うのだ。


も～う、ぶるぶる（設定書より）



爆走アトミッカー大あばれだ!!

さわりの部分を軽く紹介したけど、アイレムが作っただけあって、操作性の良さと遊び心は合格点だ。

これから格闘ゲームを始める人も（いるのか?）格ゲーマニアの人も、十分遊べるゲームに仕上がっているぞ。

CPU戦も難度は低いが、歯ごたえアリなので、街で見かけたらやるしかなかろうて。

登場キャラクター大紹介!!

極楽流星 スターセイバー

プロフィール



年齢：23歳
好きなもの：スノーボード
嫌いなもの：虫歯
人生のテーマ：何も考えない、何にもこだわらない
戦闘目的：格闘ゲームと考えている
愛読書：赤毛のアン

何も考えない、何にもこだわらない、自由世界の風来坊。

その男、スターセイバー。宇宙（そら）を飛ぶのを夢見たが、虫歯が多くてダメだった。

一応、このゲームの主人公格だけあって、バランスのとれたソツのないキャラに仕上がっている。

飛び道具のフォースキャノン、無敵対空技のリーサルブロー、トリッキーな蹴り技のサイクロンキックと、実用性の高い必殺技を備え持つ、高性能汎用格闘キャラだ。

また、通常技のリーチもわりあい長い上、加えて機敏な動き、初心者も大満足のオススメキャラである。

まずは、スターセイバーを使ってみて、このゲームの操作感覚に慣れてみるといいだろう。

取材の時点では、特に苦手とするキャラもなく、目立った欠点も見受けられないので、「もうパーソル（パーフェクトソルジャーズ）を骨の髄まで極めちまうしか!」という血気盛んな若人は、スターセイバーを使うしかねぇ。

ただ、ダッシュ攻撃がイマイチ実用性に欠けるので、奇襲攻撃には難アリ。じっくり手堅く攻めて、守るキャラだといえる。

なお、飛び道具や一部の通常技には、ガンガンキャンセルがかかるので、爽快感も折り紙付きだ。やりーっ!

技コマンド

○フォースキャノン
↓↘→＋パンチ
○サイクロンキック
↓↙←＋キック
○リーサルブロー
→↓↘＋パンチ





原子力装甲メルトダウン

う!!グリ○ンピースが目クジラ立てそうな危険なキャラだが、まあゲームということで勘弁してくれい。

当のメルトダウンだが、動きは鈍いし技のリーチは短い。しかし、その技の一発一発は重くて強力だ。ウランパワァで、あっーという間に敵を屠(ほふ)れるぞ…攻撃がヒットすればの話だが。

必殺技には飛び道具、対空技、接近技と一通り揃っているのだが、一つタイミングを間違うと、墓穴を掘っちまうことになる技ばかりなので注意が必要。

特に飛び道具のアトミックマシンガンは、距離に応じて使い分ける必要がある。大が射程が長く、小は射程が短く、硬直時間が短い。が、小はまず使うことはないだろう。20インチモニターにして、射程8cm弱という素晴らしさだ(泣)。

ダッシュ攻撃のあびせ蹴りもイマイチ実用性に欠け、動きの鈍さ、ジャンプのトロさも大きなマイナス要因じゃ。

こう書いていると、何ともいかんともしがたいキャラのように思えるだろうが、攻撃力の高さで何とか補い、活路を見いだすことが可能なのだ。

必殺技のローリングバックドロップは決まると超快感。コイツを狙っていくのもオツだね。

プロフィール



年齢：26歳
好きなもの：ウラン235
嫌いなもの：プロジェクトシャングリラに関するすべて
人生のテーマ：炉心溶解
戦闘目的：復讐と人間性奪還
愛読書：季刊明日の原子力

プロジェクト・シャングリラのメンバーに、兵器として改造された彼の原子力電池が切れるまで、残すところあと12年。

悪を討つため彼は戦い続ける。そして復讐のため。

そんな彼を、人々はいつしかこう呼んだ…

爆走する原子炉、と。

技コマンド

○アトミックマシンガン
↓↘→＋パンチ
○メルトダウンアタック
→↓↘＋パンチ
○ローリングバックドロップ
敵に接近してキックボタン全部押す

アラビアンムーン

このゲームの(ある意味で)最大のウリ、それがアラビアンムーンだ。

体にはほとんどヒモしか身に付けていないという、ついに来る所まで来たかと感じさせるムッチーなキャラである。

性能の方はと言うと、スピードを生かした攻撃が主体となる、アグレッシブな試合展開が楽しめるぞ。

ダッシュ攻撃→投げのお手軽戦法は対戦、CPU戦でもかなりの威力を発揮する。通常攻撃力がやや低めなので、投げをうまく攻めのバリエーションにとり入れる必要があるぞ。

必殺技のムーンスラッシュは技の出かかりが弱く、対空に使えるものの完全無敵ではないため、うかつに出すと反撃をくらうぞ。ルナティックキックは百裂系の技で、削りには持ってこいである。連射も少なくてすむので、使用頻度は高そうだ。

今のところ、これといった決め技は見あたらないが、基本性能は優秀なので、内在ポテンシャルは高いと言えよう。わりととっつきやすいキャラなので、鼻血をこらえつつプレイするしかないでごじゃるよ(下品だ)。

プロフィール



年齢：18歳
好きなもの：ナタデ・ココ(チント)
嫌いなもの：変なアングルから写真を撮るカメラマン
人生のテーマ：えっと、あの、よくわかんないし
戦闘目的：えっと、あの、よくわかんないし
愛読書：月刊インド人(アラビア語圏翻訳版)

体全体をイオンフィールドで覆ってあり、光学的にはともかく、物理的には露出度ZEROのキャラクターである。

技コマンド

○ルナティックキック
キックボタン連打
○ムーンスラッシュ
→↙←キック
○ハーフムーンキック
敵に近づき強キック

ブシドー

唯一、素手ならず武器を携えたファイター、それがブシドーだ。

動きはややトロいものの、刀を使ったリーチ攻撃と、あまりに使えすぎる2大必殺技がブシドーの手堅い強さに拍車をかけている。

必殺技の一つ、飛び道具の空裂斬は出るのが早い上、硬直時間も短い。加えて、恐るべきことに、ほとんどの通常技にキャンセルをかけて空裂斬につなぐことができるのだ。よって、かなり至近距離で空裂斬を連打されると、かなり嫌なモノがあるぞ。あ、そうそう、この技はしゃがみガードしないとダメージを受けるという特典付きだ。

もう一つの必殺技、雷降斬は、相手の頭上に跳び上がり、急降下して刀を振り下ろす急襲技。普通のジャンプと見切りにくいので、おもむろに出されると対処が困難だぞ。この技はしゃがみガードができないため、素早く立ちガード体勢に反応することが必要。

とにかく、対CPU戦もガンガンゴリ押しで進めるので、とりあえずとっととクリアしたい御仁にはコイツをお勧めする。

プロフィール



年齢：28歳
好きなもの：思いのこもったにぎりめし
嫌いなもの：ハエ・カ・暴走及び世間をナメてるヤツ。
人生のテーマ：色即是空
戦闘目的：暴走族に襲われている貧しい農村を助け、にぎりめしをもらう。
愛読書：歌よみに与ふる書 by正岡子規

彼は、暴走族に襲われている農村を助けるため、一緒に戦う同志を探している。そう、不意打ちの後、剣を交えてみて相手の力を試すのだ。

…にぎりめしを、白米を守るため、今日も白刃が空を断つ。

技コマンド

ブシドー
○空裂斬
↓↘→＋パンチ
○降雷斬
↓↑＋キック
○疾風拳
敵に接近して中パンチ




大(阪)怪獣ダイナソア

浪速育ちの大怪獣ダイナソア。もはや外見は人と遠くかけ離れてしまったが、心はしっかりと大阪魂が息づいているのだ。

動きはそれほど機敏とは言えないのだが、ダッシュ攻撃と必殺技を組み合わせて使えば、十分スピーディーな攻めが可能である。

必殺技の火炎放射は強、中、弱で上、中、下、と吐き分けられ、跳び込み攻撃やスライディングを先読みするには持ってこいな技である。タダし、スキは多いで。

ジェットアタックは突進型の技で、いきなり出されるとあまりの速さゆえ、見切るのは難しい、と思われる。

通常技も強力で、さすが爬虫類、攻撃力もハンパじゃなく強力だ。でも人は良さそう。(人じゃねーって)

少々ジャンプにクセがあるのと、空中戦がやや他のキャラより劣るのを除けば、十分強力なキャラなので、人間で戦うのに飽きたっていう皆様にはお勧めだ。

CPU戦も、結構やみくもにプレイしていても、何となく勝ててしまう程、キャラの性能もよろしいので、浪花根性で使いこなそう。フフフフ。



プロフィール

年齢：32歳
好きなもの：正しい日本語(彼の場合、大阪弁)
嫌いなもの：正しくない日本語(彼の場合、東京弁)
人生のテーマ：焼肉定食(弱肉強食のこと、まちがえて覚えている)
戦闘目的：乱れたコトバ使いを正すため。日本語バンザイ。
愛読書：大スポ

アマゾン生まれのナニワ育ち、エネルギーを浴びて、爬虫類になってしまったロウルサイげんこつオヤジ。今日も正しい日本語を広める(押しつけてるだけ)ために戦う。

技コマンド

○火炎放射
↓↘→＋パンチ
○ジェットアタック
←→＋キック
○ティルスクラッチ
敵に近づき強キック

エビルタローン

コイツはスゲエ。何と前代未聞の15頭身(目測)キャラだ。その超長い手足を生かした攻撃は画面の端から端まで届いてしまうのだ!!ヒィー。

とにかく、このキャラの売りは、そのリーチを生かした攻撃に尽きる。こちらが飛び道具のモーションに入ったのを見てから攻撃ボタンを押しても、十分間に合ってしまうというムチャクチャなリーチなのだ。

一度使ったら、素晴らしいリーチのトリコとなり、もう他のキャラなんて使ってらんねぇぜーって思っちまうほど、その長い射程は魅力的だ。

で、必殺技だが…ってコイツの場合はヘタに小細工を出すより、そのリーチを生かしてガンガン攻めまくるのが吉じゃろう。

ダッシュ攻撃は格闘ゲーム史上最大のリーチの長さで、一見の価値アリだ。

外見はちょっと凶悪で、愛着がわくのに多大な時間がかかるかもしれないが、毒を食らわばディッシュまで。末長くかわいがってくれ。

同キャラ対戦の場合は、どちらもリーチが長すぎて、相討ちオンパレードとなる不毛な闘いも楽しめる。これはやるしかないよね!…ね?



プロフィール

体内年齢：1歳
好きなもの：人の肉
嫌いなもの：猫の肉
人生のテーマ：自分以外全員食物
戦闘目的：おなかすいたから
愛読書：死霊霊法by狂気のアラブ人

未知なる光を受け、彼の遺伝子は暴走した。四肢は肥大し、皮膚は角質化、骨格は奇形へと、彼は人以外のものへと姿を変えた。

しかるのち、異常な空腹感を覚えた彼は、手当たり次第に食し始めた。

技コマンド

○エビルクラッシュ
ダッシュ中に強パンチ
○エビルストンピング
敵に接近して全パンチボタンを押す

ブロードウェイ

腰の動きがかなりヤバイ、戦闘意欲ゼロの女性ブロードウェイ。

動きがウネウネしていて、握み所のないトリッキーな技を多数持つが、実際使える技は大足払いと立ち大キックぐらいなのだ。悲しヒ。

必殺技のウインドミルは、地面をスピンしながら相手に蹴りかかる技だが、遠い間合で出すと見切られ度100%なので、接近して連続技の一つに組み込むのがいいかも。

もう一つの必殺技、ダンシングスルーは接近しての投げ技。間合いも狭く、操作も多少やっかいなので、使える技とはいい難い。

ダッシュ攻撃も、何だか使いづらく、これと言って使える技がないのだーっ。

唯一の救いは、足技が他のキャラより強力と言う点だろう。こちらからガンガン攻めるより、相手の技のスキに足技を叩き込むのが良策だろう。

しかし、待ちになったらこれと言った返し技がないので、常に自分の間合いを保ちつつ、つかず離れずで戦うのが、ブロードウェイの戦法だろう。

もう一方の女性キャラ、アラビアンムーンよりは地味だが、渋めのお姉様が好きな方々は愛用するとよいかも…よいのか?



プロフィール

年齢：25歳
好きなもの：結婚前提、高給優遇、容姿端麗、明朗活発で、舞踏上手な人
嫌いなもの：流行
人生のテーマ：結婚前提、高給優遇、容姿端麗、明朗活発、舞踏上手な人を見つける
戦闘目的：いや、だから、戦ってたんじゃなくて、ダンスなの(本人談)

歌って踊れるヘアスタイリスト(美容師免許アリ)ブロードウェイ。そう、彼女は踊っているだけなのだ。戦っているのではなく、ダンスをしているのだ。

技コマンド

○ウインドミル
↓↙←＋キック
○ダンシングスルー
敵に接近してパンチボタン全部押す





ポリゴンによる初の格闘ゲームの登場だ！

バーチャファイター

Virtua Fighter



※注：写真は開発中のものです。

画面上では平面であるが、キャラクターは3次元の物体として存在するのがこのゲームの特徴。まさに疑似体験（バーチャルリアリティー）ゲームだ！

ずるずる



対戦でやるときのプレイヤーセレクト画面。顔がよくわかる。

全世界より格闘家集まる

このゲーム「バーチャファイター」には全部で8人のキャラクターが登場。各々のキャラクターは世界各地の強者ばかり！柔術家、プロレスラーありと多彩だ。

さてそんな格闘家たち、どんな人間なのか、ちょっと見てみるとしよう。

●サラ・ブライアント SARAH



国籍・U・S・A

兄・ジャッキーの事故を調査中、組織に操られ、兄を抹殺するために鍛えられた。

●ジャッキー・ブライアント JACKY



国籍・U・S・A

カーレースでの事故に仕組まれた陰謀を探るため、リハビリを兼ねて闘う。

●結城　晶 AKIRA



国籍・日本

旧日本軍が生み出した八極拳の極意を基に完成した究極武術の唯一の伝承者。

自分の腕をためすべく、世界武者修業の旅を続ける。

彼がこのゲームの主人公だ。

●影丸 KAGE



国籍・日本

母を連れ去り、忍者である父を殺した秘密組織を壊滅するために、世界をめぐり闘う柔術使い。

●ウルフ・ホークフィールド WOLF



国籍・カナダ

インディアンの血筋を引く、木こりから転身した怪力のプロレスラー。デビュー以来、無敗を誇る。

●ジェフリー・マクワイルド JEFFRY



国籍・オーストラリア

凶悪な人喰い鮫に船を壊された漁師。鮫を倒すために空手の技を磨き、闘いで造船代を稼ぐ。

●パイ・チェン PAI



国籍・香港

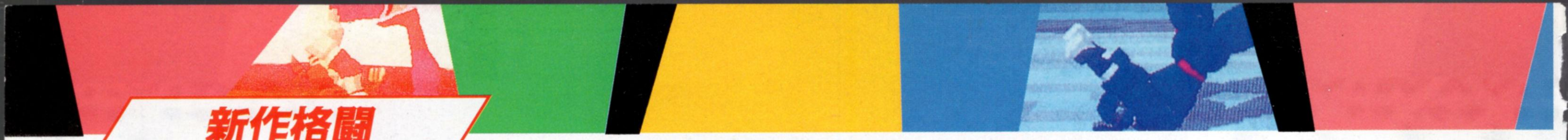
香港のアクションスター。家庭を犠牲にしてまで理想を求めた父・ラウを憎み、闘いを挑む。

●ラウ・チェン LAU



国籍・中国

世界一の料理人であり最強の武闘家といわれる。究極の武闘技の完成を目指す。



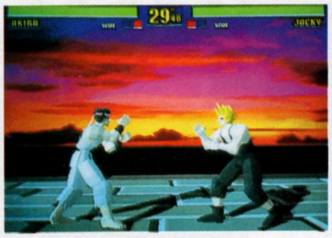
いろいろな人生を背負った格闘家たち。彼らが闘う闘技場を紹介してみよう。

闘技場は8カ所

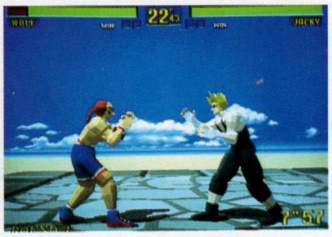
闘いが行われるところは、正方形の台の上。その台が設置してあるところは8ケ所。グランドキャニオンの中、砂漠の中、日本などと世界各地。

闘技場の形はどこも同じだが、場所によって台の表面が違ったりするのだ。石、タイル状、パネルなど、中には下がライトになっていて、下から照らされるようなものもあるのだ。ただ闘うというイメージに、見ている人間に対しての演出も加わっているのがすごくいい。

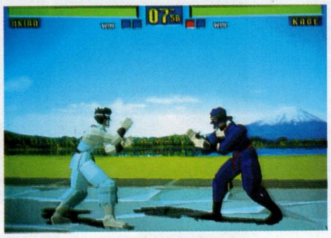
ではその8つの闘技場、見てみよう。



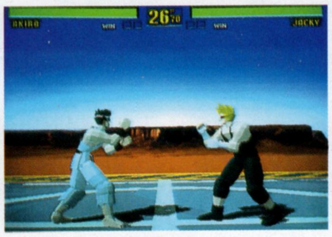
今にも太陽が地平線に消えようとしている状況をバックに闘う。



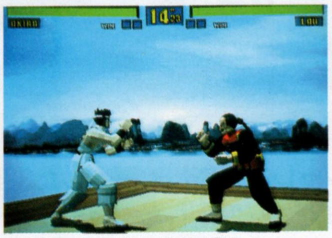
とんでもなく広ーい砂地に闘技場が。遠くには水平線が見える。



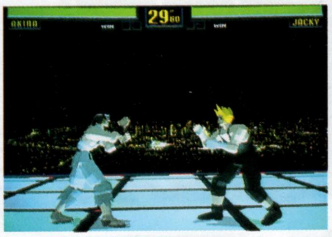
後方には富士山が。その手前の湖は富士五湖のひとつなのかな。



はるか遠くにはグランドキャニオンが見える場所で２人は闘う。



水墨画にでてくるような地形をバックに。ここは水上なのかな。



ちょっとした高台にあるのか、街の夜景が見える闘技場で闘う。

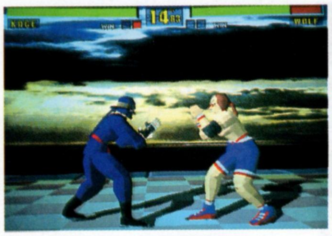


ブオーン!アキラの上段蹴りがジャッキーの頭上をかすめる。

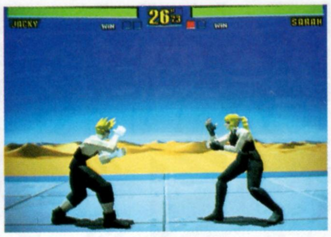
技が多彩!

3次元で存在しているキャラクター、今までの2次元のキャラクターでは、新たに技を作るとなると、その絵をつくらないとならないが、このゲームではその必要はない。技を決めたら、その動きを教えて（データ入力）やればいいのだ。人間で考えられる技であれば、どんなものでもできるというわけだね。いや〜すごいの一言。

パンチを出せば、出始めから引っ込むまで、その過程を全部見られるわけだし、キックがどうくるのかも一目僚然なわけだ。いわゆる「キャンセル」の技はこのゲームでは存在しないことになるけどね。すべてが現実のものと同じと考えていい。



今にも嵐が来るような雰囲気をもった背景をバックに闘う２人。



ここは砂漠のド真ん中。こんなところにも闘技場があるのだ!



ヒュン!鋭いサラの下方への蹴りが出るが、何なくかわされる。

あとはプレイするのみ

気になる操作系は、ジャンプ（大、小あり）、前後移動、引いて防御、上、中、下攻撃の指令をする8方向のレバーと、防御ボタンと、パンチ、キックの3ボタン方式。

基本的に相手との距離、タイミングで技を出すことになる。

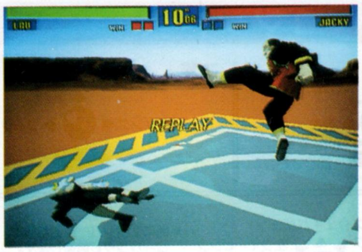
ゲームは30秒設定で、3試合中、2試合先取式、引き分け時はサドンデスで、どちらかが倒れるまで闘う。

プレイヤーの視点は、2人のキャラクターの真横からで、2人の距離が近いとUP、遠いと引いたものとなる。

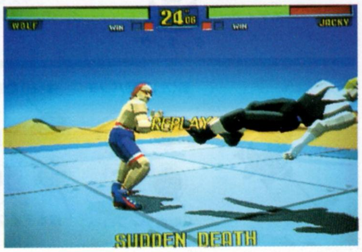
なお試合が決まった直後にリプレイでもう一度見られるのがうれしい（負けた方はうれしくないけどね）。



ドッカーン!とウルフの蹴りが入り、影丸をリングアウトへ!



ジャンプしながらのキックによりラウ勝利。そのリプレイだ!



ドスン!ウルフの一撃が最後に入る。そのリプレイが見れる!

勝ち負けは、体力の多さ、1本、リングアウトで決まるぞ。

I'mナンバーワン!!

ベストバウトボクシング

ジャレコが新しく開発した32ビットマザーボード「メガシステム32」を使用したニューボクシングゲームが登場!!

多彩な操作法をマスター!!

このゲームは8方向レバー1本＋5ボタン、と聞くとそのへんのありふれた格闘ゲームと同じか、と思うが甘い甘い。

「移動」「攻撃」「防御」の用途に応じて、レバーを入れた方向が、前述の3つの動作ごとに異なるのだ!!では、この3つごとに操作方法を見ていこう（向きは1P側）。

「移動」

・後退
レバーを左3方向へ入れる

・前後
レバーを右へ入れる

・左（奥）へ回りこむ
レバーを右上へ入れる

・右（手前）へ回りこむ
レバーを右下へ入れる

・挑発
レバーを上へ入れる

・かがむ（ダッキング）
レバーを下へ入れる

「攻撃」

・フック
レバーを右へ入れる

・ストレート
レバーをニュートラル

・アッパーカット
レバーを下へ入れる

・パリング
レバーを上へ入れる
（この技については後述）

「防御」

・スウェイバック
レバーを上or左上に入れる

・フェイスガード
レバーを左へ入れる

・ボディーガード
レバーを左下へ入れる

・ローリング（前進）
レバーを素早く右に2回入れる

・後退
レバーを素早く2回左へ入れる



7人の個性豊かなボクサーたち。

これに5ボタンで攻撃!!

さて、前述のレバーに5つのボタンで攻撃だ。

・左顔面パンチ（弱）
Aボタンを押す

・右顔面パンチ（強）
Bボタンを押す

・左ボディブロー（弱）
Cボタンを押す

・右ボディブロー（強）
Dボタンを押す

・フィニッシュブロー
Eボタンを押す

ちょっと、覚えるまで時間がかかるかもしれないが、難しいコマンド操作をしなくても、ガンガン技が出せるというわけだから、メンドくさがらずに覚えるべし!!



まずは軽く、ビシッとね。



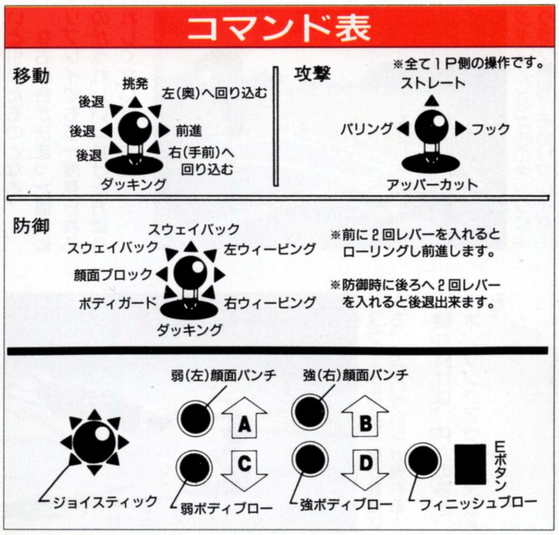
!?な、なにィ～!?

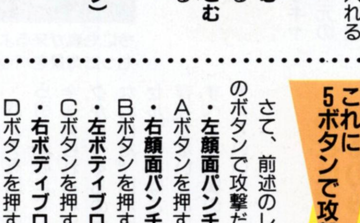
新防御システム「パリング」

このゲーム独自の防御システムに「パリング」というものがある。

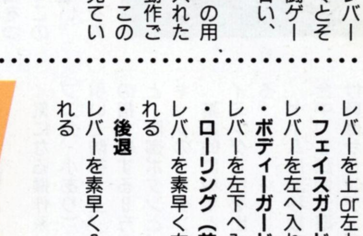
このパリングとは、本物のボクシングでは「相手の攻撃を振り払う」という意味合いの言葉だが、このゲームでパリングすると、相手の動きが一瞬止まる。

この結果、パリングした側は反撃可能で形勢逆転を試みることができる。





「よーし、よーし」：紳士談。
「あ～にやってんのよオ、しっかりせんかい。このアホンダラ狂!!」：キムセコンド談。



さらば、グルートよ…。





新作格闘

コンビネーションブローで一気にKOを狙え!!

ボクシングには、コンビネーションを使った攻撃がある。ジャブ→ストレートなどの「ワンツー」は有名なところだが、このゲームには、このコンビネーション攻撃を5つのボタンを駆使して、各キャラに4つずつ、それぞれのコンビネーションブローが存在する。

このコンビネーションのやり方はまだ秘密だが、入力に成功すると、パンチのスピードが通常の倍となり、相手がパリングできない攻撃を繰り出すことができる。が、この間は、こちらも防御できないので、まさに両刃の剣（拳かな、この場合?）というわけだ。

ルール無用の壮絶な闘い!!

ルールは、3ラウンド制のフリーノックダウンというだけ。重量は無差別級だし、反則技OKという、とんでもないものだ。よって、暴れまくって、「相手を倒しゃ勝ち理論」が適用される。

「最高試合」を君の手でつくり上げよう!!



「ふうう〜んむ!!」グレート怒りの一撃!!



戦慄のハイパーパワー豪州の撃破王

ビフ・バルグ
BIFF VULGUE
（オーストラリア）
(AUS)

身長：183cm **体重**：210kg 463lbs **リーチ**：174cm
スタイル：スタンドアップ **タイプ**：右ファイター
フィニッシュブロー：大回転パンチ
得意パンチ：反則技（地獄ヅキ・ボディアタック）・ダブルパンチ体力には自信をもっている
所属ジム　グレコパワージム：ポーランドにあるパワーリフティング兼用のボクシングジム。



コンビネーションの魔術師

ホセ・ハム・ディンガー
JOSE HUM DINGER
（メキシコ）
(MEX)

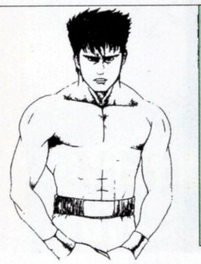
身長：210cm **体重**：88kg 194lbs **リーチ**：220cm
スタイル：ヒットマン **タイプ**：右アウトボクサー
フィニッシュブロー：ソリッドアッパー
得意パンチ：フリッカージャブ・左右ストレート・反則（ピボットブロー）コンビネーションによる多彩な攻撃
所属ジム　ボランコワールドジム：メキシコシティーにある世界的に有名で伝統的なジム。



プサン英雄伝説をつくった男

金 熙 洙
KIM HI-SOO
（韓国）
(KOR)

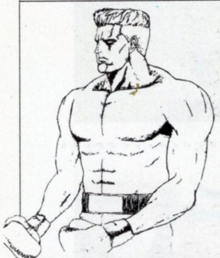
身長：170cm **体重**：64kg 141lbs **リーチ**：176cm
スタイル：サウスポー **タイプ**：左ファイター
フィニッシュブロー：ダッシュジョルト
得意パンチ：反則パンチ（チョップブロー・バッティング・エルボー）
所属ジム　ドラゴンジム：釜山の港町にある有名なジム。



一撃必殺のガゼルパンチを持つ東洋の不死鳥

堀内 丈二
JYOJI HORIUCHI
（日本）
(JPN)

身長：172cm **体重**：61kg 135lbs **リーチ**：177cm
スタイル：オーソドックス **タイプ**：右ファイター
フィニッシュブロー：ガゼルパンチ
得意パンチ：リバーパンチ・左フック・右アッパーカット
所属ジム　石崎ジム：東京八王子にある貧乏ジム。



北に住む冷酷な巨大軍人ダーティーヒーロー

ドラエフ・ヴァローナ
DRAEF VARONA
（ロシア）
(RUS)

身長：220cm **体重**：148kg 326lbs **リーチ**：210cm
スタイル：サウスポー **タイプ**：左ボクサー
フィニッシュブロー：　?
得意パンチ：　?
所属ジム　元軍事秘密基地内のジム：ウラジミルのどこかにある基地内。



アメフト出身のKOアーチスト

グルート・スミス
GRUTE SMITH
（アメリカ）
(USA)

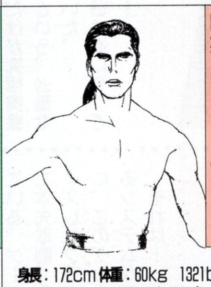
身長：190cm **体重**：130kg 287lbs **リーチ**：195cm
スタイル：オーソドックス **タイプ**：右アウトボクサー
フィニッシュブロー：ファイヤースマッシュ
得意パンチ：左右フック・左右ストレート
所属ジム　パワリースクエアジム：ニューヨークにある近代的なジム。



東南アジアの密林に住む野生の神秘

タマラト・ジップ
THAMALATT ZIP
（タイ）
(THA)

身長：188cm **体重**：85kg 187lbs **リーチ**：200cm
スタイル：ノーガード **タイプ**：右ボクサー
フィニッシュブロー：ジャンピングチョッパー
得意パンチ：左右の伸びるフック・左右の伸びるアッパー・ダブルフック
所属ジム　チャンピア家：チェンマイに住むチャンピア爺さんの家。ジムではない。



閃光の中を生きた英国貴公子

カロルド・ファースト
CAROLDE FIRST
（イギリス）
(GBR)

身長：172cm **体重**：60kg 132lbs **リーチ**：178cm
スタイル：ベースボールスタイル **タイプ**：右ファイター
フィニッシュブロー：ファーストショット
得意パンチ：左右ストレート・右アッパーカット　移動スピードが早い
所属ジム　スターアリストクラットジム：バーミンガム市内にある貴族のボクシングジム。

CGキャラプロレスリング

スーパーストロングウォーリアーズ





ポリゴンじゃなくて、CGとして作られたキャラをオブジェとして画像取りこみしているのだ。

93年のAMショーに出展され、その驚異のCGグラフィックが評判だった「スーパーストロングウォーリアーズ」が基本システム、キャラクターなどに大幅な変更が加えられることになったので報告しよう。

まず、対戦格闘色の強かった内容をプロレス色の強いものへ変更する。これは、投げ技の大幅追加によるものと考えられる。

また、タッグマッチにつきもののツープラトンも可能にすべく、研究中だそうだ。

このほか、KO3本勝負から、フォール一本制になったり、場外乱闘も入れたいとのこと。

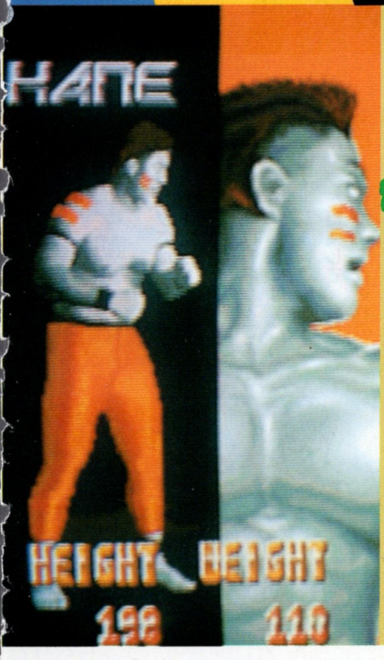
ダウン中の相手に攻撃できるようになったり、レフェリーが出るようになり、よりプロレスらしさが出ることを念頭につくりかえられそう。

また、前バージョンにいたプロレスラーらしくないキャラも変更が加えられるという。

本格的プロレスを目指して開発中のスーパーストロングウォーリアーズ、期待して、その完成を待とう。







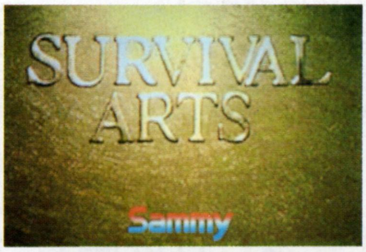
デジタイズを駆使して滑らかな動きを再現、
一風変わった対戦格闘ゲーム

サバイバル・アーツ

究極奥義の名の下に集う8人の男女（エイリアン1名を含む）による血の狂宴

TKO





なんだかゴージャスな感じのタイトル画面。

ストーリー

肉体による攻撃のみならず、あらゆる武器を使いこなす総合格闘技〝サバイバル・アーツ〟…その実体は謎に包まれ、いつ、誰が生み出したのか、どこで学べるのかなどはまったく知られていなかった。

しかし、どういった経緯でか、この武術を修得した戦士が8人いた。彼らはその後人知れず各地に散らばり、ある者は警察官に、ある者はレスラーに、またあるものは生きるためにと、その技術をそれぞれ生かし成功をおさめていた。しかし〝サバイバル・アーツ〟には真の継承者は唯一人という掟があり、一年後に再び全員が集まり、闘って生き残ったものだけが究極奥義を授けられるという、過酷な運命が待っていた。

そしてその日は遂にやってきたのである…。

SSVシステムの機能を生かした、滑らかな動きを見よ！



リアルな背景とキャラ。動きも実にナイス。

登場キャラクターと背景を、実写から取り込んでデジタイズしてあるという（もちろん全部がそうではないが）対戦格闘ゲームとしては一風変わった作りになっている。

デジタイズされたキャラによるアクションゲームというと、ほとんどの人は「動きがぎこちなかったりするんじゃない？」なんていう先入観をもっているかも知れないけど、ことこのゲームに関しては、それを心配する必要はない。

SSVシステムの機能を生かしたその動きは、まさに一見の価値ありだ。

キャラの操作は、対戦格闘ゲームではもはやスタンダードとも言える、8方向レバー＋6ボタンで行う。

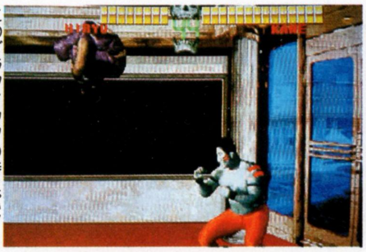
8方向レバーでキャラの移動／ジャンプ／防御を行い、6ボタンはそれぞれパンチ、キックの弱、中、強に分かれている。ゲームは三本勝負の二本先取制。そして、デジタイズしたグラフィックとともに、このゲームの特徴でもあるシステムが二つある。

それは…

新機軸・受け身システム

従来の格闘ゲームでは、相手に投げられてしまった場合、なす術もなく地面に叩きつけられる運命にあったが、サバイバル・アーツではキャラに「受け身」をさせることで、投げのダメージを回避する手段を与えているのだ。

やり方は簡単で、相手に投げられて空中を回転しながら飛んでいる最中に「足が下を向いているグラフィック」が表示されている時にパンチボタンを押すと、そのまま足から着地して投げのダメージを防ぐことができる。ただし、ボタンを押すタイミングを間違えて「頭が下を向いているグラフィック」のときにパンチボタンを押してしまった場合…これは頭から落下したということで、2倍のダメージを負ってしまう。また「受け身」をしなかったり、頭や足以外から落ちたときは通常の投げのダメージとなる。



このグラフィックの時にパンチボタンを押せばOK。

武器をもたないキャラでも大丈夫・武器取得システム

このゲームは、キャラによって最初から武器を所持していたり、いなかったりする。

特に対戦などにおいては、当然武器をもたないキャラのほうが不利と思う人もいるだろう。そこで、各ステージ内には必ず複数の武器が落とされており（または背景の壊せる部分に隠されている場合もある）各キャラはそれを拾って使用することができるようになっている。

取りかたは、落ちている武器の上でレバー下＋中（強）パンチボタンでOK。それぞれの武器は、強パンチボタンを押せば使用できるぞ。



足下に武器が落ちている場合、さりげなく防御するフリをしてレバー下＋パンチ…



拾った武器で「お調子にのってんじゃねーぞオラ」とばかりに一撃。痛そう。

基本的には使用制限はないが、銃だけは6回と使用回数が決まっている。また、落ちている武器は各ステージごとに種類が多少違っており、バットや刀しか落ちていない時や、それらに加えて銃が落ちている場合などがある。





芸術の域に達した殺人術を身に付けた8人

TASHA

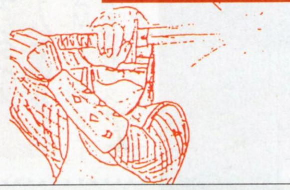
必殺技を一つしか持たないもののその威力は絶大で、それを絡めた連続攻撃は相手の体力を大幅に奪うことができる。ただし、攻めが単調になりがちなのが辛いところだ。



HIRYUをライバル視する、コブラ党忍者。



唯一無二にして絶大な威力を誇る昇龍斬。



MONGO

銃火器を中心装備とするキャラで、加えて技の種類も実に豊富。ゆえに攻撃バリエーションを多く持つものの、防御力が低いのが難点。



単なる戦闘フェチなオヤジではなく、ナイフから重火器まで自在に操る



相手を雷撃するという、なかなか非常識な攻撃。



GUNNER

基本装備として銃を持っているため、相手のアウトレンジでの攻撃を得意とするキャラ。長距離戦に強い半面、接近戦はかなり辛いものがある。



謎を暴くためとはいえ、他の7人を殺ることになるんだぞ、警察官。いいのか?



地上はもとより、空中からでも相手を銃撃できる。

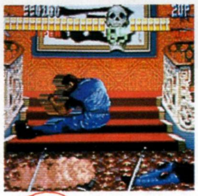


VIPER

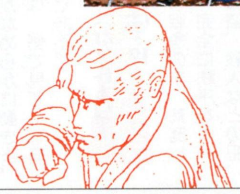
性能的には、もっともスタンダードなキャラ。必殺技はどれも連続技に組み込みやすいものが多い



要は金が欲しいと…自分に正直な奴ではある。



当たると相手を吹っ飛ばすスクリューキック。連続技のシメとして最適。



SANTANA

攻撃力、防御力ともに高いキャラ。必殺技のサンタナスペシャルは、連続技に組み込むと威力絶大。



最近、ゲームに登場するレスラーの名前に「サンタナ」が多いような…気のせいか?



殴って締めて放り投げるサンタナスペシャル。動きをお見せできないのが残念。



KANE

攻撃力が非常に高いキャラ。必殺技は、ダッシュ攻撃など強引な攻めのものを中心に構成されている。



生活苦に陥っているエイリアンという設定が凄すぎ。



力任せな必殺技が多いということは、それだけ攻撃力が高い、ということでもある。



HANNA

相手がどの位置にいても、なにもしていない状態なら投げてしまうことができる「真空投げ」という特殊な技をもつ。基本的に相手の意表をつく攻めを主体とするキャラ。



「砂漠の民」というSF.チックな設定のためか、容姿もそれっぽい感じ。



対空兵器として機能するショックウエイブ。見た目もかなり派手な技だ。



HIRYU

移動や攻撃速度が速い。ただし、その分クセの多いキャラともいえる。前方ダッシュ中は完全無敵なので、それを生かした戦法が有効。



TASHAをライバル視する、マングース…じゃなくてタイガー党忍者。



コマンド入力後にボタンを押したままだと誘導できる、ホーミング手裏剣。





生半可な格闘では飽き足らない君へ!!

デッドリースポード



DS1

スーパーリアル麻雀PⅣで一躍注目を集めたシステムSSVは、ここへきて超強力異色格闘ゲームデッドリースポートを完成させた…

新時代デジタイズ格闘ゲーム登場!!

前回のAMショーでサミー工業から発表されたストリートブロールが、デッドリース

闘いに理由はいらない。

ポートと名前を変えて新たに登場する。

実写取り込みの10人のキャラクターがなめらかに動きまわるさまは、側で見ていて痛快なほどである。

バイオレンスなストーリーゲーム内容は…!?

度重なる戦争の末、荒廃した世界は、完全に秩序を失っていた。強盗、殺人などの犯罪が多発する中、己の肉体のみを信じ、日々「ケンカ」に明け暮れる奴らがいた。

と、これがこのゲームのストーリーなのだが（これだけでも十分壮絶な内容）このストーリーを全く超越するほどのキャラクターの奇抜さ。そう、これが「デッドリースポート」なのだ。





キャラクター選択画面。各キャラともかなり強気のポーズである。









挑発し合う２人。やはり強気である。

オーソドックスな基本操作

8方向レバーに、弱・中・強のパンチボタン3つと、キックボタン3つの計6つ。キャラクターは、左右で移動、上で垂直ジャンプ、斜め上で前方（後方）ジャンプ、下・斜め下でしゃがみ、相手と逆方向・逆斜め下でガードになる。レバーをすばやく2回右あるいは左に入れると、ダッシュ移動する。ダッシュは素早く、すべるように移動するので他の格闘ゲームより使用頻度は高そうだ。

そして、しばらくレバーとボタンの入力をせずに待つと挑発のグラフィックを出すことができる。

この必殺技の数々を見よ!!

このゲーム、グラフィックパターンの豊富さもさることながら、必殺技の多さも目を見張るものがある。その数なんと1人当たり6つ以上。そして大技と呼ばれる連続技や投げ技も存在する。



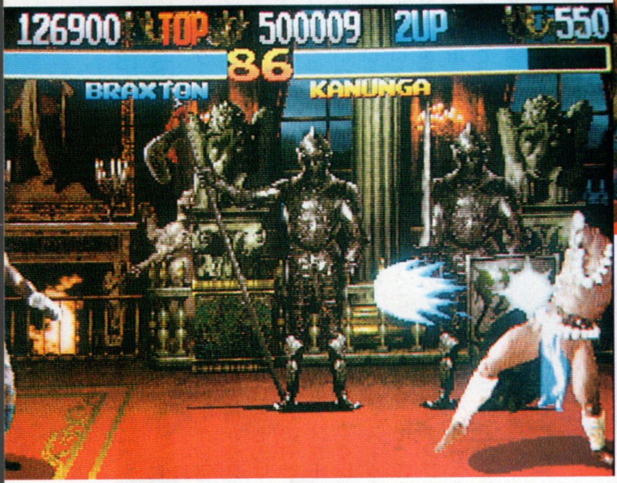
必殺技が当たって、燃えたり…、痺れたりするのはもはや常識!? レバーやボタンを余す所なく使いこなそう。

こんな技もある「飛び道具打ち返し」

デッドリースポートは、なんとワールドヒーローズ2（以下ワーヒー2と略）と同じように、飛び道具を相手にはね返すことができる。はね返す操作は、ワーヒー2が、相手の飛び道具が「当たる直前にガード」で返せたのに対しデッドリースポートは、飛び道具が「当たった瞬間にレバーを前」ではね返すことができる。



ガードした状態からでも。



この通り返せる。「打ち返し成功」

そしてもう一つワーヒー2との違いは、お互いにはね返し続けると、自然消滅するのではなく、仕掛けたほうが必ず勝つという所だ。比較的容易に返せる点もポイントと言えるだろう。

ボーナスステージもあるぞ

ボーナスステージは2種類。ガラス割りのステージと、柱を破壊するステージだ。

ガラス割りは、上下に分かれて運ばれてくるガラスを割っていく。素早く反応していかないと散々な目にあうぞ。

柱の破壊は近くでボタン連打だけ。簡単だ。



ガラス割り。うまく割らないと、雪崩のようにくらっていく。

一見色モノゲームだが実は…

ここまで目を通してもらえれば分かると思うが、このデッドリースポートは、いままでの対戦格闘ゲームのエッセンスをふんだんに取り入れた、非常に「おいしい」作りになっている。事実、基本的な操作で不満な点はなかったし、対CPU戦でも、ガンガン跳び込んで攻撃を加えることができた。

あいにく、キャンセル技で攻撃などはできないが（キャンセルがかからない）、その分初心者でも気軽に楽しめるのではないだろうか。



敗北で残るものはない。負けるな!!

気になる完成バージョンは?

今回の取材では、最終的な調整が終えられていなかったが、完成バージョンでは必殺技もかなり出しやすくなるそうなので、期待できるぞ。

そして同社からサバイバルアーツという対戦格闘ゲームも登場するので（こちらはキャンセル技使用可）、取り込み格闘ゲームのおもしろさを存分に楽しもう。

どちらも発売まで間があるので、ビューポイントをやって待っているというのはどうだろうか?





一番強いのは誰だ！

DRAGON BALL Z

ドラゴンボール!!　ずるずる

少年ジャンプの漫画、ドラゴンボールZがついにアーケードゲームになった。対戦型のこのゲーム、闘いは地上のみならず、空中でもできるのだ！

戦士は8人、どいつも強いぜ！

今回のゲーム化されたドラゴンボールZに登場する戦士は全部で8人。孫悟空、ベジータ、孫悟飯、ピッコロ、フリーザ、ギニュー、バータ、リクーム。どいつもこいつもものすごく強いやつばかりだ！

この強い8人、CPU戦、対戦とも選ぶことができる。そう、宇宙一悪者！フリーザもプレイできちゃうのだ。



使えるキャラクターはこの8人。どいつもこいつも強いぜ。

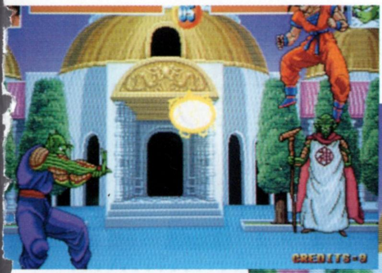
3本勝負の2本先取ルール

ルールは3本勝負。うち、2本を先取したほうが勝ちとなるもの。タイム内に相手を倒せばいいわけだね。タイムオーバーでも、ライフが多ければ勝ちになるぞ。

こうすれば動く！

闘いの場は、地上から空中まで。そう、舞空術なるものは存在しないのが、ジャンプなるものは存在しないのが、普通の対戦タイプと違うところ。スタート時は地上にいるが、すぐレバーを上に入れればスーッと浮くことができるのだ。このため、レバー上はジャンプではなく、その任意の方向への移動ということになる。それを担当するのが8方向のレバー。任意の方向に2度レバーをコンコンと入れてやるとその方向にダッシュしてくれる。相手と反対に入れればしゃがむ。

ボタンは3つあり、パンチ、キック、必殺技ボタンだ。この3つのボタンと、レバーの組合せから、いくつかの強力な必殺技を出すことが可能だぞ。3つ目の必殺技ボタンでは相手から来た光線技を跳ね返すことができるぞ！



エネルギー弾系の技は、出たあとコントロールすることが可能。

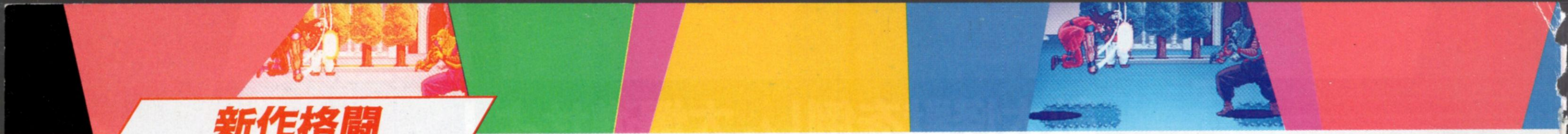


悟空による、「下への攻撃」がこれだ。おや、右下にいるのは…。



悟空のダッシュしての攻撃。すでに空中に浮いた状態からの技。もちろんベジータも可能。

では強い8人をこれから紹介していきましょう。もちろん必殺技も合わせてだぞ！



新作格闘

ピッコロ



①ピッコロクロー

レバー 左. ＋ パンチ Ⓐ



②魔光砲

レバー 左.右. ＋ 必殺技 Ⓒ



③地獄割り

レバー 右.右下.下. ＋ パンチ Ⓐ





④魔貫光殺砲

レバー上.右上.右. ＋ 必殺技 Ⓒ

孫 悟飯



①２回まわし蹴り

レバー 右. ＋ キック Ⓑ



②エネルギー波

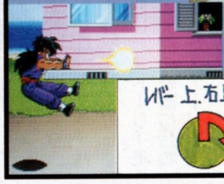
レバー 左.右. ＋ 必殺技 Ⓒ



③回転キック

レバー 下. ＋ Ⓐ パンチ Ⓑ キック





④魔閃光

レバー 上.右上.右. ＋ Ⓒ

ベジータ



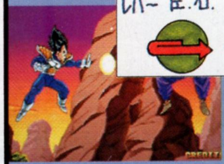
①大アッパーカット

レバー 右.下.右下 ＋ パンチ Ⓐ



②エネルギー波

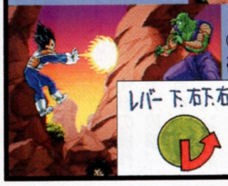
レバー 左.右. ＋ 必殺技 Ⓒ



③下キック

レバー 下. ＋ キック Ⓑ





④ギャリック砲

レバー 下.右下.右 ＋ 必殺技 Ⓒ

孫 悟空



①投げ

レバー 左. ＋ パンチ Ⓐ



②かめはめ波

レバー 下.右下.右 ＋ 必殺技 Ⓒ



③前回転キック

レバー 上.右上.右 ＋ キック Ⓑ



④界王拳

レバー 左.左下.下.右下.右. ＋ Ⓒ 必殺技



リクーム



①胴じめ

レバー 左. ＋ パンチ Ⓐ



②イレイザーガン

レバー 下.右下.右. ＋ 必殺技 Ⓒ



③エネルギー波

レバー 左.右. ＋ 必殺技 Ⓒ



④つかみ落とし

レバー上.下. ＋ パンチ Ⓐ



バータ



①百裂キック

レバー 右. ＋ キック Ⓑ



②まわり込みチョップ

レバー 左. ＋ パンチ Ⓐ ＋ キック Ⓑ



ギニュー



①まわり込みチョップ

レバー 左. ＋ パンチ Ⓐ ＋ キック Ⓑ



②強力エネルギー波

レバー 左.右. ＋ 必殺技 Ⓒ



フリーザ



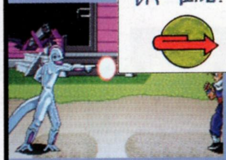
①回転シッポ撃ち

レバー 下. ＋ パンチ Ⓐ



②エネルギー波

レバー 左.右. ＋ Ⓒ



③シッポ巻きつけ

レバー 左. ＋ パンチ Ⓐ

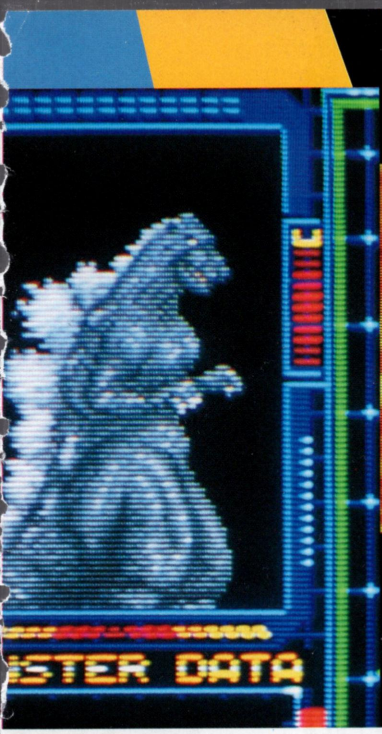


④強力エネルギー波

レバー 下.右下.右. ＋ 必殺技 Ⓒ



敵大怪獣を倒し、大爆進せよ！







ずるずる

世界に誇る日本の大怪獣「ゴジラ」がアーケードゲームに出現！そのゴジラを倒すべく、歴代のゴジラ映画の中から強敵も出現！対戦ゲーム史上、最大の戦場が今、ここに！

ゴジラ動く

世界のスーパー怪獣「ゴジラ」がついにアーケードの世界に登場だ！

ゴジラ以外にも、歴代のゴジラ映画に出たことのある怪獣が出るのだ。キングギドラ、メカキングギドラ、メカゴジラ、モスラ、バトラ、メガロ、ガイガン、ビオランテというそうそうたる顔ぶれだ。

ゲームはVSモードとストーリーモードの2つがあり、VSモードでは、モスラ、バトラ、ビオランテ以外の6怪獣による闘い。ストーリーモードでは、実際の映画に合わせて設定されたステージで戦闘が展開される。

なおストーリーモードでは主人公がゴジラのため、ゴジラしか選べない。

怪獣を操作する

VSモードのゴジラ、ストーリーモードの6怪獣の操作は、前進、上方、下方攻撃、後退、ガードを担当する8方向のレバー1本と、パンチ系、キック系、そしてジャンプを指令する3ボタン方式。



VSモードでは6怪獣を選べ、闘えるのだ。

戦闘は、ライフゲージがなくなると終了。VSモードは、3試合中2本先取式、ストーリーモードは、残機制である。

さて気になる攻撃だが、単純なパンチ、キックのほかにレバーとボタンの組み合わせにより特殊攻撃ができる。また、火炎放射ゲージなるものが存在し、ゲージ量に合った火炎放射をはく。レバーの上下ではき分けることも可能だ。これを防ぐために、「鳴く」をすると火炎放射ゲージを減らすことも可能だ。



体当たりはなかなか有効なテクニックだ。

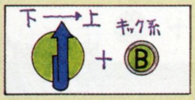
全怪獣に共通して、レバー左下から前へまわしのパンチで、体当たりもできる。

相手と組んだときには、パンチとキックボタン同時押しで「たたきつける」ことができ、キックとジャンプボタンの同時押しで「投げる」もできるぞ。

簡単にゲームを紹介したあとは、まず先に、VSモードで使える怪獣たちを紹介していこう。

メカゴジラ

にせゴジラとして登場した、全身武器の怪獣。バリアと、ジャンプビームで押してくる。



●バリア
さすがはメカ。これで攻撃も無にできる。



●火炎放射
全身からの総攻撃がくるのだ！うわーっ！





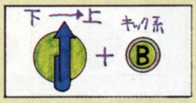
●ジャンプビーム
跳び上がっての下方攻撃。意外に速い。





ゴジラ

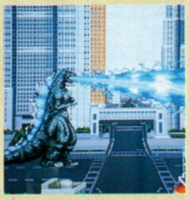
言わずと知れたスーパー怪獣。太く長いしっぽが武器。口からは強力な火炎放射がでる。

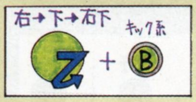


●電撃
ゴジラの飛び道具。これで押せ！押せ！

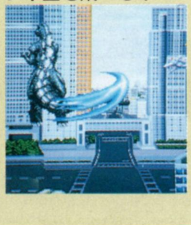


●火炎放射
放射能の火炎をブハーッとはく！





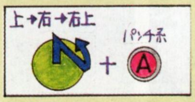
●ジャンプしっぽ
これがなかなか強い！空も飛べる！





ガイガン

ハンター星雲の宇宙人が作ったサイボーグ怪獣。胸部ののこぎりと、高速飛行が超強力。



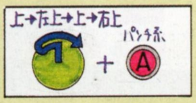
●火炎放射
5000度にもなる超高温度の熱戦。



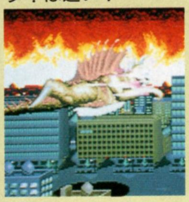


●のこぎり
胸部の歯をまわしてのアタックする攻撃。



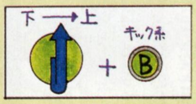


●のこぎり飛行
超高速の飛行アタック！は速い！



メカキングギドラ

ゴジラにやられた後サイボーグ怪獣として復活。身体はゴジラ対策でフル装備。強いぞ。



●火炎放射
3つの首からレーザー光線が出る。





●ワープ
瞬間移動することができる。





●ジャンプパンチ
するどい動きでの攻撃。しかし手はどこ？



キングギドラ

ゴジラの最強のライバル。大きな翼からの風圧、そして3本もある首からの攻撃は強力。



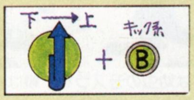
●火炎放射
強力なプラズマ引力光線が口から出る。





●ボディプレス
空を飛べる利点をフル活用のアタック。





●風圧攻撃
大きな翼での波動攻撃。地面をはう。



歴代のストーリーが1つに!

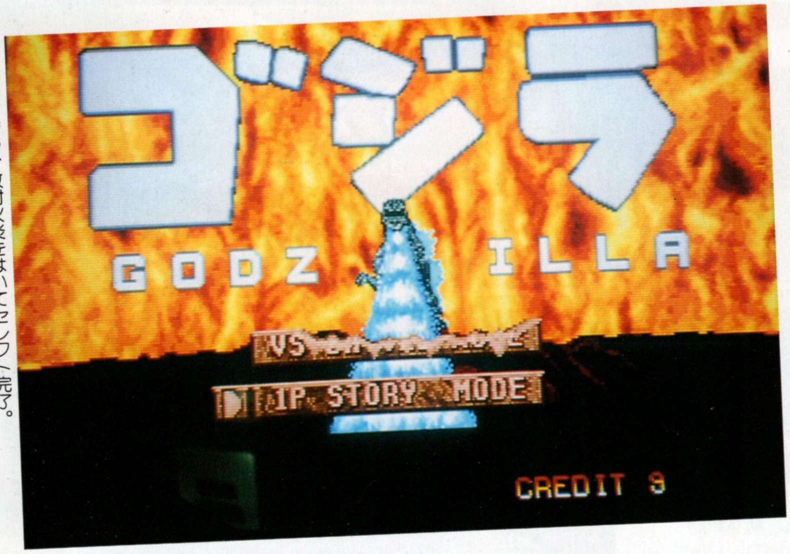
ストーリーモードとは、初期のころの映画から、最近の映画のものを1つ1つのステージとして続けたもの。そのステージのタイトルは、バックになっている映画のタイトルが使われているのだ。

このモードで使える怪獣はゴジラのみ。そう、自分が主人公（ゴジラ）になり、映画の舞台となったステージで大暴れすることができるのだ。

さて、その気になるストーリーだが、まず「ゴジラVSキングギドラ」から始まり、「ゴジラVSモスラ」、最後にメガロが出てくる設定になる「ゴジラVSガイガン」、二部構成の「ゴジラVSメカゴジラ」、「ゴジラVSビオランテ」、メカキングギドラが出る「ゴジラVSキングギドラ」、そして最終ステージ、バトラも出る「ゴジラVSモスラ」となっている。

ステージ構成は、目的地を目指した進撃から始まり、人間のつくる防衛ラインを突破し（ここでの攻撃はノーダメージ、そうボーナスステージ）、ボスのいるエリアへ突進するというものだ。

それではその闘いとなるステージを1つずつ見ていくことにしよう。



ガーッ!ゴジラ、放射火炎をはいてセレクト完了。

メガロ

海底王国シートピアの守護神である昆虫怪獣。口からの火炎弾と、ドリル状の手が武器。



●火炎放射
何発も連なる火炎弾を出す。よけられない。



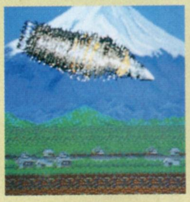


●ドリル
手のドリルを活用した攻撃。接近戦強し。





●ドリルアタック
避けと攻撃が一体化した強力な攻撃。





ゴジラ VS キングギドラ



1964年、12月20日。ゴジラは富士山へ。
街中に出現したゴジラは、阻止しようとする人間の攻撃を無にし、どんどん突き進んで行った。その先にはキングギドラが待っていたのだ。


街を爆進。ここでの攻撃はくらわない。

このステージのボスはキングギドラ。火炎放射ゲージに気をつけながら闘うぞ！


まず最初の怪獣はキングギドラだ。ジャンプ攻撃に気をつけろ。

ゴジラ VS モスラ



1964年、4月20日。ゴジラは名古屋へ上陸。
名古屋と言えば高いテレビ塔と名古屋城。ゴジラはその2つを軽～く倒していざモスラの待つ戦場へ。ここでは幼虫と成虫のモスラが相手だ。


自分よりも背の高いものでもひとなぐりで！

下からは幼虫。上からは成虫の攻撃。先に幼虫をかたずけるのがいいだろう。


まずは幼虫のモスラを！親は後でゆっくりと。

ゴジラ VS ガイガン



1972年、3月12日。四日市の街へ上陸。街は火の海となった。
今回もまた人間の攻撃をよせつけず、どんどん街中へ突き進んでいった。そこへ空から光る物が降りてきた。


向こうの街は火の海。これはゴジラのせい？

このステージの前半のボスはガイガン。このガイガンはなかなか強い。しかし、あまりダメージをくらいすぎると後半へ入っても回復しないため大事にいきたいところだ！


のこぎりの突進が怖い。でもくらうわけにはいかん。

ガイガンを倒すとダメージをそのままに、さらに先へ。えっ体力戻らないの？こりゃやばい！しっかり闘っておくのだったと反省するのだった。


おっ世界子供ランドのシンボルのゴジラ塔だ。

そして後半のボスへ。ボスはメガロ。ドリルアタックがくせもの。かいくぐって闘え。


ストーリーモードでの強敵の1つ。強いぞ！動きも早いし。

ゴジラ VS メカゴジラ



1974年、3月21日。ついにゴジラは川崎のコンビナートへ。火気厳禁って何？って顔してゴジラは火炎放射をはきつつ爆進する。
そこへゴジラか？これはなんとニセモノ。でも強い！


軽くガスタンクを踏む。熱くないのだろうか。


にせゴジラも同じ攻撃を！これはつらいぞ！

メカむき出しのメカゴジラを探し、ゴジラは沖縄へ。大型戦艦による上陸阻止もまったく効かず、ゴジラは進撃。



ピョ～ン～ゴジラの大ジャンプもなかなかだ。

さあボスだ。メカゴジラが相手になる。どれも強力な攻撃だが、火炎満タン放射の総攻撃をくらうとゴジラも…。


これがメカゴジラの総攻撃だ！すごい！



空には空飛ぶ潜水艦スーパーX2がいるぞ！



ゴジラvsビオランテ



1989年、12月16日。ゴジラは三原山に出現した。

ゴジラは太平洋を渡り、本土上陸を目指した。

今回も最新鋭の戦艦で阻止を試みるが、ゴジラにまっぷたつに！そして上陸へ…



長〜い触手をふらふらさせて攻撃をさせてくれないビオランテ。接近戦で勝負だ！

遠くから攻撃してもダメ。接近していかないとね！

ゴジラvsキングギドラ



1991年、12月14日。本格的な冬を迎えた札幌にゴジラが出現した。

ゴジラは街の中心地を爆進。あっテ、テレビ塔が！平手一発で倒された！爆進するゴジラの目前に、奴が帰ってきた！



ズガシーン！鉄塔を倒すのが好きなゴジラだ。

宿敵ともいえるキングギドラ。一度勝っているからとはいえ油断は禁物。確実に攻撃をしていって倒そう。



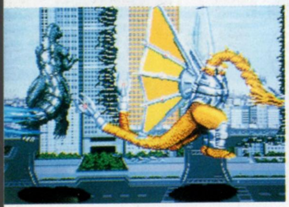
再度対戦となるキングギドラ。やはり強い！

キングギドラに勝ったゴジラは相手を求め、新宿に出現。新都庁をバックに今、最強のライバルとの闘いが始まる。



後ろには…やっぱり高い！新都庁が見えるぞ。

ここのステージのボスはメカキングギドラ。接近戦はなるべく避け、電撃で押そう。



近くにいると捕まってしまうのだ。ガシーン！

ゴジラvsモスラ



1992年、12月12日。横浜ベイエリアにゴジラ出現。

海上からくるゴジラにバトラの幼虫が上陸の阻止に。カラが…

ゴジラはついに上陸。これから始まる最終決戦の場へ…



なに！バトラの幼虫だ。ダメージをくらうぞ。

そしてついに最後のボスへ。ここではなんと2怪獣が相手。それも空中に！飛べないゴジラは苦戦間違いなし。いかに効率よくダメージを与えていくかがポイントだぞ！



2怪獣が同時に攻撃してこないのは助かる。しかし…


BANPRESTO
PLAYER SELECT
VS
発売元 株式会社バンプレスト
VG事業部
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
PHONE:03-3847-5165

近日登場!!

戦いを極めたリアルアニメーション・バトル!!

アーケード版対戦型アクションゲームが
比類なき進化を遂げた！アニメスタッフを起用した
1500枚にも及ぶ動画が多彩なアクションパターンを実現。
微妙な筋肉の変化やキャラクターの視線の動きなど、
こだわり抜いた超美麗グラフィック。
圧倒的迫力のリアルアニメーション・バトルで、
かつてない「天下一武道会」が繰り広げられる!!

★筐体は、鳥山明先生のオリジナルデザインだ!!



対戦型リアルアニメーション・ビデオゲーム

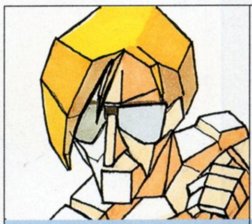
DRAGON BALL Z
ドラゴンボール

※筐体の画面はハメコミ合成です。※画面写真は開発中のものです。
※商品改良のため、仕様等は予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。

編集後記



表紙イラスト：藤原ひさし
スーパーストリートファイターⅡ（カプコン）、龍虎の拳２（SNK）、餓狼伝説スペシャル（SNK）、サムライスピリッツ（SNK）、豪血寺一族（アトラス）



●どぉ〜も。KALどぅぉぇ〜すぅ。この前、アメリカに行ってまいりましたぁ。帰ってきたら原稿がいっぱ〜いっ。たいへんだぁ。（KAL）



●近ごろ「待ち」で勝ちに徹するプレイヤーが増えたような気がする。負けても満足できる対戦がしたいと最近感じるのだが…。（YOU. A）



●格闘ゲームも多様化の時代。バーチャファイターやダダンダーンのように、新しい何かを持つものがどんどん出てきてほしいと思う。（C･LAN）



●今流行の新鮮なネタを、自由自在にぶちこんだ格闘本の闇ナベこと最新格闘ゲーム２。がんばって作ったのでヨロシク！（石井ぜんじ）



●餓狼SPの舞はとりあえず勝つだけのパターンを優先してみました。（パーフェクトパターン研究中の不知火友の会会員番号17　いなりん）



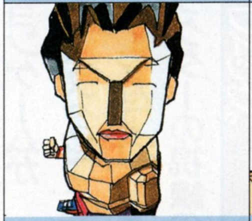
●ん〜っ？格闘増刊２だぁ〜。やっと出たんスね、ワタシャてっきりライター全員死亡でお蔵入りになったと…いやいや本当に出て◎だ。（DON）



●不景気だと世の中、編集部はライター不足の中、対戦格闘ゲームのブームへ！ウギャ〜忙しすぎるぜ！って原稿が少ないオレって何？（ずる^2）



●ものすごいスケジュール。皆が締切守ってくれないので余計な仕事の大半が回ってきた。ほんの数日間で21P分。笑っちゃうね。（N. O）



●残念ながら、F−GLDは闇に滅しました。これからは我々A〜Z（F除く）−GLDが代わりに原稿を書きますのでヨロシク。（J−GLD）



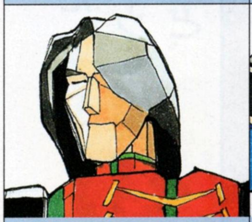
●ういーすっ！MOMOっす。今、３泊４日編集部の旅の最中で死にそうです。誰か私をここから逃がして下さい。おねがいします…（MO^2）



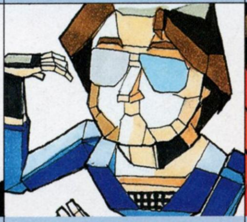
●今回の増刊は仕事が多くて“廃人”というものを体験できました。実は今も写真撮影が残ってるんですよ。え？本誌？明日が締切り？（ぴぐ）



●私はそーいえば、ストⅡに今回は手を出さないよ−宣言をしていたような気がするのだが…なんて骨体、信ずることは難しい。（MDS−RIK）



●はじめまして。ACEです。サガットなんて基本キャラをもらい楽させてもらってます。雑用はほぼ私の仕事ですけど。まあ今後ヨロシクね。（ACE）



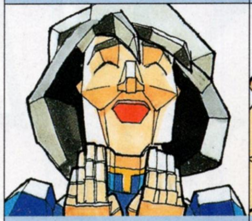
●マスメディアにおいて、自分の虚栄心を満たす文章やそれに準じた行為は慎しんでほしい。そういう自慰行為って楽しいかい？（TKO）



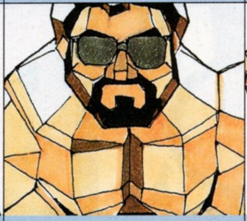
●今回の記事に、ラフレイアウトを考えながら作成していきました。気がつけばシメキリを過ぎていました。遅れてスミマセン（SHIN落合）



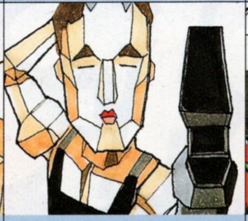
●今回、ロクに記事も書いてないのに、何故（ナニユエ）ヒマが無い!?学校行ってねぇ飯食ってねぇで幸せ絶頂へへイへイ。素敵な東京ライフだ♥（田渕健康）



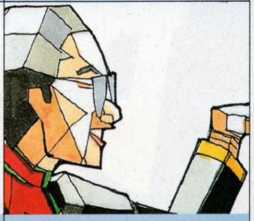
●サムスピ、そして今回の格闘増刊という増刊発行ラッシュ。やっと終ったかと思えば次は餓狼スペ増刊が…。ひ〜！（あ、本誌もあった 大野）



●今回こそは、ヤバイと思わせた必殺のスケジュール。だけどボクらは切り抜けた、ホイホイホイッとな！みなさまどうもおつかれ様。（J･P･サトウ）



●最新格闘２を買ってくれた君、どうもありがとう。これからも増刊号はどしどし出す予定なので、お年玉を使いすぎるなよ。（十三・河村）



●増刊号もこれで11冊目。いつのまにかできていたって感じかな。最近やたらと増刊号の発売ペースが早い。もしや月刊化か？（ゆさっぴ）

月刊ゲーメスト増刊
最新格闘ゲーム2

■平成５年12月30日発行 第８巻22号通巻104号
■発行人 加藤 博 ■編集人 高橋己代子
■編集チーフ 佐藤孔健 ■編集長 石井ぜんじ
■編集担当デスク 大野純司
■編集スタッフ 猿渡雅史／竹森眞由美／河村博幸／二田祐樹／松井雄一／遊佐孝之
■編集デザインスタッフ 林 野吉／霜田和人
■ライティングスタッフ C・LAN／KAL FRS−N. O／ずるずる／TWL−DON／RIK君／いなりん／ぴぐ／ももやん／J−GLD／田渕健康／SHIN落合／TKO／ACE／DS1
■イラスト 藤原ひさし／塩原利康
■デザイン協力 FINE POKET エジマ企画／西村光賢／ベルデ
■発行所 株式会社 新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル
営業部 ☎03(3293)9326
編集部 ☎03(3293)9324
■印 刷 大日本印刷株式会社

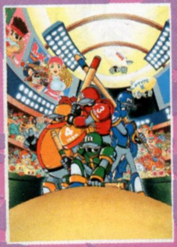
プレミアグッズがいっぱい！

読者プレゼント!!

今回も各メーカー様のご好意により読者のみんなにプレミアグッズをプレゼントしちゃうぞ。希望のプレゼント記号を112ページのアンケートハガキ記入の上、93年12月30日までに送ってくれ!!

アイレム

A、野球格闘リーグマン
カタログ遊びセット——30名
B、パーフェクトソルジャーズ
カタログ遊びセット——10名

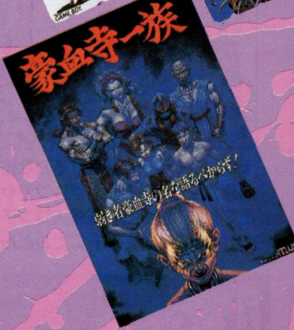


アトラス

C、真女神転生テレホンカード——5名
D、ラストバイブルテレホンカード——5名
E、豪血寺一族ポスター——15名
F、豪血寺一族ポップセット——20名







SNK

G、餓狼伝説カレンダー——5名

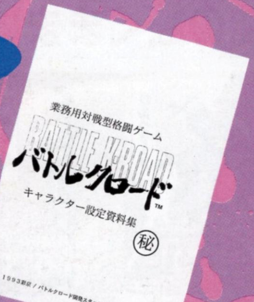
カプコン

H、スーパーストリート
ファイターII下敷き——10名



彩アート

I、バトルクロード
㊙キャラクター
設定資料集——10名



バンプレスト

J、ゴジラポスター——10名
K、SFCカセット「超時空要塞マクロス」——3名

ゲーメスト

L、河合克敏ナコルルノート——50名
M、ゲ屋キーホルダー——10名





N、古葉美一テレホンカード——10名
O、SAKOテレホンカード——10名





P、ストリートファイターIIジグソーパズル
300ピース——6名
Q、ストリートファイターIIジグソーパズル
500ピース——1名



R、ストリートファイターIIダッシュ
ジグソーパズル1000ピース——5名
S、ストリートファイターIIダッシュ
ジグソーパズル500ピース——2名



T、サムライスピリッツ＆
ワールドヒーローズ
増刊ポスターセット——50名

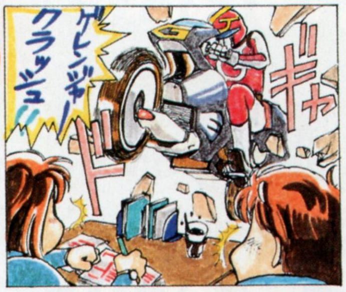


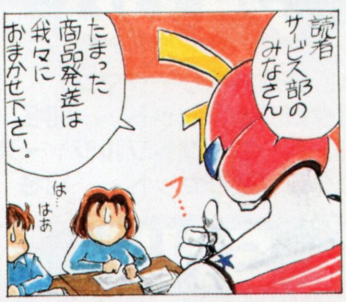


闘え読者サービス部

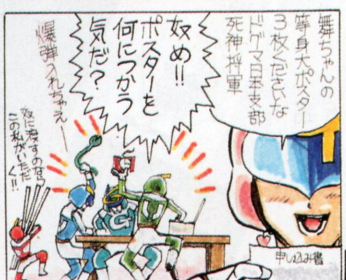
闘え！読サビ戦隊ゲレンジャー

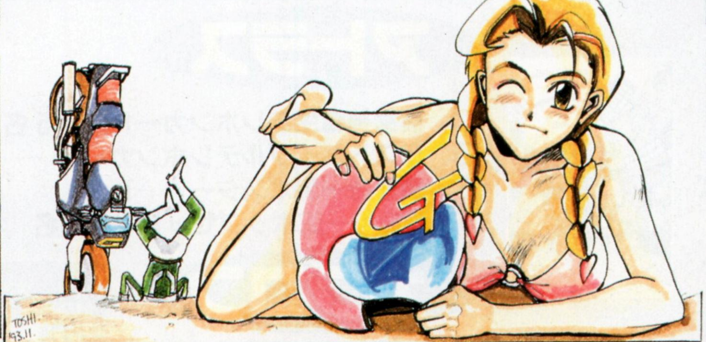
Art: Pateo Shiohara











⬆ゲレンジャーに登場する変な怪人を募集中だ!! 考えてくれた人の中から抽選で塩原先生描き下ろし『ゲレンジャー隊員手帳』を50人にプレゼントしちゃうぞ！あて先は『読サビ戦隊怪人コンテスト』係まで。〒101 東京都千代田区内神田1の11の4藤吉ビル2Fにどんどん送ってくれ！ファンレターも待ってるぜ!!

闘う男の必須アイテム等身大ポスター！
さあ、本能の赴くままに使用するのだ!!

テレカ 送料サービス



シャルロット [1200円 SS-29]
右京 [1200円 SS-28]
ナコルル [1200円 SS-27]
王虎 [1200円 SS-33]
狂死郎 [1200円 SS-32]
タムタム [1200円 SS-31]
ガルフォード [1200円 SS-26]
半蔵 [1200円 SS-25]
覇王丸 [1200円 SS-24]



サムライシャルロット [1200円 SS-42]
サムライ右京 [1200円 SS-41]
サムライナコルル [1200円 SS-40]
サムライガルフォード [1200円 SS-39]
サムライ半蔵 [1200円 SS-38]
サムライ覇王丸 [1200円 SS-37]
天草四郎時貞 [1200円 SS-36]
アースクェイク [1200円 SS-35]
幻庵 [1200円 SS-34]
十兵衛 [1200円 SS-30]



餓狼伝説2ステイショナリーセット
レポパ＋下敷き＋カンペン＋ノート
[1250円 SS-7]送料1セット360円



ワールドヒーローズ2
テレカセット
テレカ14枚（画面合成）
＋特製ケース
[1万8000円 A-4]
送料360円



ダッシュカンペンセット
下敷き＋レポパ＋カンペン＋ノート
[1250円 SC-3]送料1セット360円



サムライカンペン
[700円 SS-43]
送料1個250円
2個以上360円

大張舞等身大ポスター
1200ミリ×1800ミリ
[2500円 GS-2]送料650円



織倉ジャンヌ等身大ポスター
1200ミリ×1800ミリ
[2500円 GA-13]送料650円



テレカ（送料サービス）



Wヒーローズ [1200円 A-1]
餓狼伝説2 [1200円 SS-3]
龍虎の拳 [1200円 SS-2]
ダッシュ大会記念 [1200円 G-5]
見つめて春麗 [1200円 C-19]
餓狼伝説 [1000円 SS-1]
春麗ダッシュ [1000円 C-16]
オリジナルストII [1000円 C-10]
オリジナル春麗 [1000円 C-9]
春麗 [1000円 C-8]



MONDO舞 [1300円 SS-14]
MONDO東 [1300円 SS-13]
MONDOアンディ [1300円 SS-12]
MONDOテリー [1300円 SS-11]
大張餓狼伝説2 [1300円 GS-3]
織倉マッドマン [1300円 GA-11]
織倉WH娘 [1300円 GA-2]
織倉舞 [1300円 GS-1]
織倉ジャンヌ [1300円 GA-1]
織倉春麗 [1300円 GC-1]



ワンダーモモ [1200円 G2-10]
ワルキューレ [1200円 G2-9]
アテナ [1200円 G2-8]
キング [1200円 G2-7]
イレーネ [1200円 G2-6]
ジャンヌ [1200円 G2-5]
メローラ [1200円 G2-4]
ウィンビー [1200円 G2-3]
ローザ [1200円 G2-2]
真尾まお [1200円 G2-1]

読者サービス部通信販売心得の条

通信販売お申し込み方法

○サービス部の通信販売は、本誌の間に付いている、郵便払込通知票または、郵便局の通知票でお申し込みください。
＊現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
○ご入金されてから商品のお届けまで20日から1カ月ほどかかります。
○返品は、お届けの商品が不良品、または配送中の破損以外、交換を受け付けません。
○価格はすべて税込みです。

送料

○ビデオ・LD・テレカは送料サービス。
◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください。
（単品発送の商品は別扱いとなります）
例：ナコルルテレカ1枚…………送料サービス
ダッシュカンペン……………………250円
WH2テレカセット……………………360円
舞ポスター（単品発送品）……………650円
以上の商品を、一括注文された場合の送料は、1010円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



A・シャーペン＆ボールペン★10点
C・古葉テレカ★20点
D・紗子テレカ★20点
E・クッション★60点

郵便振替口座番号：東京5-98420 ㈱新声社 読者サービス部
お問い合わせ先：03(3293)9326（月-金：AM10:00-PM5:00）



闘え！勝ち進め！究極のバトルの登場だ！
対戦プレイはここまできた！
RYU
DEE JAY
CHUN-LI
GUILE
E. HONDA
CAMMY
T. HAWK
ZANGIEF
KEN
DHALSIM
BALROG
FEI LONG
VEGA
BLANKA
BISON
SAGAT
THE TOURNAMENT BATTLE
Q SOUND™
QSound Chips have been developed by Archer and incorporate Archer's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はアーチャー社の商標です。
迫力の立体サウンド
Qサウンド™システム搭載
第5弾

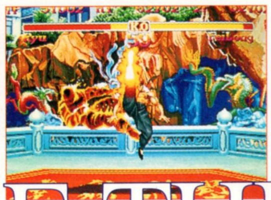
CAPCOM

SUPER STREET FIGHTER II
THE TOURNAMENT BATTLE



今、世界最強の座をめざし、己の技を究極まで磨き上げた強者達が総力を挙げて挑む勝ち抜き戦“スーパーストリートファイターII ザ・トーナメントバトル”。画期的なシートチェンジシステムで一試合毎に、新たな対戦相手を迎える。臨場感バツグンの新スタイルバトルだ。通信機能により8人同時プレイ可能。3試合で1ゲーム。順位が決定するまで、もう画面から目を離せない。





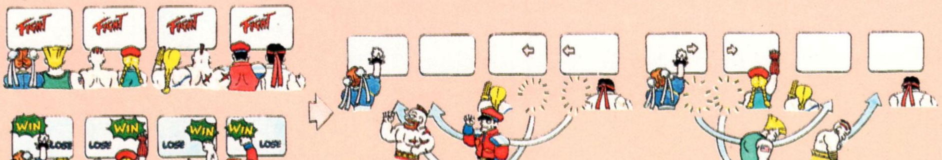




YOU ARE THE CHAMPION

画面の指示でラクラク席をチェンジ!

たとえばゲーム参加可能最大数の8人全員が参加して、勝負をおこなった場合。



1回戦は、まず最初に座った位置で行なわれ、ここで1本勝負を行う。そして勝敗によって席移動の指示が出る。

1回戦の勝者の2回戦は、左側の二つのマシンで行われる。よって右側での勝者は、左に移動の指示が出る。

一方、1回戦の敗者の勝負は右側で行われる。よって左側での敗者は右に移動の指示が出ることになるわけだ。

株式会社カプコン
■国内営業本部：〒540大阪市中央区釣鐘町2丁目2番8号 ■東京支店：〒163-02東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）
■カプコンソフト情報：大阪／(06)946-6659 東京／(03)3340-0718 札幌／(011)281-8834 仙台／(022)214-6040 名古屋／(052)571-0493 広島／(082)243-6264
松山／(0899)34-8786 福岡／(092)441-1991 ※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

最新格闘ゲーム2

最新格闘ゲーム2
月刊ゲーメスト12月号増刊

No.104

必殺極技増刊

12月刊ゲーメスト
12月号増刊

大人気格闘ゲーム18の㊙修業!!

新声社

平成5年12月30日発行
第8巻第22号通巻104号
昭和62年5月6日
第3種郵便物認可

発行人●加藤　博／編集人●高橋已代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9321

定価980円
(本体951円)送料91円

雑誌03660-12 Printed in Japan

T1003660120988